

烧卡器最全面试用报告!老式烧卡器大回顾!
VOL.4
掌机迷
POCKET GAMER
七大攻略全面完美收录
暑期热门游戏一网打尽
10元
三重大礼
光盘+海报+抽奖
我们的太阳
全流程大地图攻略
龙珠Z·悟空的遗产2
剧情攻略完结篇
鬼武者战略版
全篇战术讲解
超级马里奥A4
幻想传说
光明之魂2
特别企划
王者之争
国产烧卡器
第二代产品大比拼
另类的接触
过气掌机
烧录设备大观

掌机迷 POCKET GAMER vol.4

绝对是最大的便宜！美味无限！

超值抽奖计划始动!!

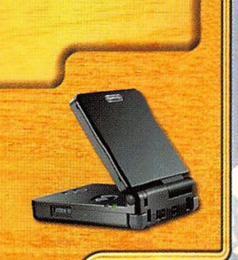
本期奖品



一等奖：GBASP一台

二等奖：256M烧录卡(两名)

三等奖：128M烧录卡(两名)



第三期中奖名单

一等奖	沈阳皇姑	高月阳	（奖品为 GBASP一台）
二等奖	重庆江北	唐　欣	（奖品为 256M烧录卡）
	上海松江	马亮华	（奖品为 256M烧录卡）
三等奖	秦皇岛	马　月	（奖品为 128M烧录卡）
	天津南开	赵　佳	（奖品为 128M烧录卡）

参与方法问答

问：怎么才能得到这些奖品呢？

答：取出《掌机迷》中夹送的回函卡，填写好上面的调查内容(当然，你不填的话也可以参加抽奖的……不过你填了对《掌机迷》今后的成长绝对有帮助哦！)，最重要的是一定要写清楚您的姓名、地址。然后将回函卡在下月5日前寄回编辑部即可。

问：地址是……？

答：北京安外邮局75号信箱　《掌机迷》（收）
邮编：100011

问：把回函卡寄回就有奖可拿吗？

答：倒……当然是要有一定运气啦！不过《掌机迷》的抽奖活动以后会经常有的，即使没中奖也不要气馁，下期再来过！我们希望读者能够花最少的钱得到最多的实惠啊！

问：我怎么知道自己是否中奖呢？

答：每期的中奖名单会在下一期的掌机迷中公布，每期都有惊喜等着你！我们会把奖品寄到你的手中。

问：如果没能在规定时间内将回函卡寄回编辑部，还可以参加抽奖吗？

答：当期回函卡如不能在指定时间内寄回，过期作废，不能留至下期参加抽奖，因此请大家及时填写回函卡。截止时间以邮戳为准。

本期奖品由圣嘉(www.xinga.com.cn)提供

掌机迷 POCKET GAMER 2003 8/15 vol. 4

CONTENTS

POCKET 游戏通

2 新约 圣剑传说

4 超级机器人大战D

6 传说的斯塔菲2

8 洛克人EXE 4

10 口袋妖怪弹珠台

11 动物岛的奇妙小国

特别策划

12 王者之争 国产烧卡器第二代产品大比拼

特别策划

26 另类的接触 过气掌机烧录设备大观

POCKET梦攻房·超爽攻略

46 我们的太阳

66 龙珠Z～悟空的遗产II

76 鬼武者战略版

82 光明之魂2

90 超级马里奥A4

110 幻想传说

研究所

34 街头涂鸦 游戏深入难点解析

出版

人民交通出版社

ISRC CN-M14-03-304-0/V · TP

ISBN 7-88713-064-6

地址：（100013）北京和平里东街10号

电话：（010）64294878 64299027

制作

北京次世代科技发展有限公司 制作

邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部

邮编：100011

电话：（010）64472177 64472919

POCKET兵工厂

最新市场行情	122
手机时尚	126
模拟汉化站	130
XG信箱	135

精彩栏目非看不可

目录	1
秘技侦探团	138
掌机游戏封神榜	142
POCKET专业户	148
问答无双	151
掌机迷杂货铺	154
本月最新销量排行榜	156
日本游戏发售表	157
POCKET情报站	158
任天堂的质问箱	160



《掌机迷》专用欣赏VCD

动画·GBA格式《高达SEED》
GBA格式《樱大战》

游戏·近期GBA游戏精选
GP32模拟游戏大赠送

经典·GBA经典游戏回顾vol.01

工具·最新模拟器及工具

影像·马里奥赛车 彩虹赛道
俄罗斯方块 最速通关
魂斗罗·执念——
全程不死命通关演示



赠送游戏王精美海报

掌握着故事关键的角色&战斗系统大公开！



新约·圣剑传说

《新约圣剑传说》所造成的反响还未等发售就已经显露无疑。这个月我们要介绍的是剧情的关键人物，同时还将送上升级和与魔法有关的战斗系统的具体情况。



↑开场动画的一幕。寄宿着神之力的玛娜之树，对整个故事的剧情发展有很大影响。

GBA	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2003.8.29
	类型：ARPG	价格：5800日元

杰玛三骑士和大贤者希巴的过去！？

在大贤者希巴的指引下寻找圣剑，打倒邪恶皇帝的圣剑骑士杰玛、咏唱魔之歌的诗人古兰斯、玛娜的剑士伯加特，这三个人统称杰玛三骑士，女主角就是和其中的伯加特一起旅行。

↑伯加特一直守护在女主角身边，并和她一起踏上了旅途。

←这位打倒前皇帝的英雄和夏多维纳特之间似乎也有什么关系。

伯加特

杰玛三骑士惟一的生还者！？

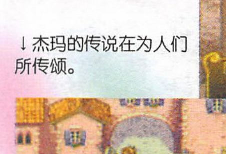
三骑士之一 古兰斯

→古兰斯虽然现在行踪不明，但是曾和男主角的父亲有过交流。

大贤者 希巴

三骑士之师

↓杰玛的传说在为人们所传颂。



→虽然他是前皇帝的好友，仍然为了阻止他犯下错误而指引杰玛三骑士。

出现在寻找圣剑之旅的主人公们面前的神秘人物!

伊莎贝拉

主人公们在寻找圣剑的旅途中途径一个公馆时遇到的神秘女性，虽然女主角在偶然之间发现了她的日记，然而这确是一本20年前的日记，这么说她应该不是个普通人类吧……



↑日记中记载的都是20年的事，而且她似乎也认识杰玛三骑士。

↓从她说话的语气来看绝对不是个普通人，她的真实身份到底是什么呢?

「シャドウナイトといい……
人間界もなかなか
捨てたものではないな」

朱利亚斯

总是跟在夏多维纳特身边，既是剑士也是魔导师的男人。虽然有谣传他继承了汪德尔的血脉，但却站在与夏多维纳特同样的立场。

拥有夏多维纳特平等的身份!



感情に左右されていては
この世界の支配などは
夢で終わってしまいますよ?」

↑居然可以对夏多维纳特发表意见，看来身份果然很高。

操纵精灵使用魔法

在指令环中选择使用精灵的选项，按下按键就可以使用魔法了。而且，魔法还有攻击和辅助效果，根据按键时间的长短效果也会发生变化。



↑这就是呼唤精灵所使出的攻击魔法。赶快让精灵发出直接攻击吧!

使用精灵露娜攻击!

召唤7贤者攻击!

游戏中有一种叫做7贤者的召唤魔法，入手方法和功效等全都是个谜。这应该是一个根据不同属性发挥相应效果的魔法。

召唤魔法・奥尔波



↑奥尔波是一种可以操纵风之力的召唤魔法，使用真空之刃攻击敌人。

使用波波伊的涂鸦本检索怪物!

波波伊的涂鸦本是一个在冒险中可以派上大用场的道具。它的功能之一就是怪物图鉴，得到涂鸦本以后就可以看到所有被打倒的怪物的详细资料。有了这些资料，敌人能力和弱点就尽在掌握了。

↓被流浪的旅行商人尼吉塔强迫购买的波波伊的涂鸦本，但是确实是个相当便利的道具。



战斗后得到怪物的资料!



↑得到波波伊的涂鸦本后打倒怪物。

序盘的游戏剧情大公开！

通过游戏的CM，我们可以知道本作中地球将被消灭！



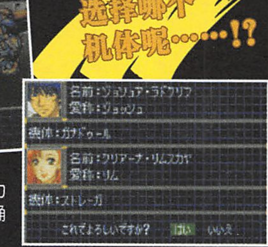


GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2003.8.8
	类型：SRPG	价格：5800日元

由无数的机器人所演绎的壮烈战争《超级机器人大战D》的序盘情节大介绍！这款最新作以一种前所未有的形式揭开了故事的序幕，仅仅是序盘的内容就已经让人目不暇接了。而且，这次我们也将一并公开各色原创敌人！

选择哪个机体呢……!?





↑→这里可以确认机体的能力及武器的能力。而且也可以确认主人公同伴的机体数据。

序言

这个序言由2部分构成。首先，第一个故事是从13年前发生的“早乙女的叛乱”事件开始的。第一位研究盖塔线的先驱早乙女博士对人类举起了反旗，结果以地球受到极大破坏、早已女失败而告终。然后，故事转到了13年后的南极。这个时候，由于南极突然发生了神秘的暴走事件，地球就此消失了……

故事是从13年前的事件开始的……!!





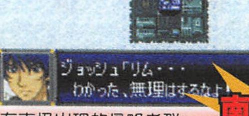


↑→早乙女博士突然向人类伸出了魔爪！面对率领着无数盖塔机器人的早乙女，龙马只身一人发起了挑战！！

然后13年后……!



←企图引爆导弹的高云等人。到底该怎么办？



↑在南极出现的侵略者群！随后，南极的遗迹就发生了神秘的暴走事件！！





第一话 封闭的世界

和V高达合流!

被卷入南极事故的主人公,得到了反抗运动组织利加·米利迪亚的人们的帮助,在知道地球发生异变的消息后,主人公开始怀疑这一切的原因是否是因为南极事故。就在这时,贝斯芭的黄夹克部队突然出现!!

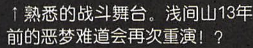


↑V高达的驾驶员胡苏发出了怒吼!

第二话 激震的大地!真龙复活!

主人公们来到了被称为Tower的要塞,见到了曾隶属盖塔队的神隼人。然而侵略者突然出现!主人公们再次投入了战斗,此时他们的面前突然出现了真盖塔机器人!!坐在驾驶舱的那个身影究竟是……





↑熟悉的战斗舞台。浅间山13年前的恶梦难道会再次重演!?



↑斯泰尔巴也将登场!!使用内藏的武器战斗吧!!

第三话 恶梦!INVADER早乙女!

利加·米利迪亚的人开始对复活的真龙的炉心进行解体。可是作业中途却失去了作业班的联络!早乙女博士又再度出现。为了阻止企图利用真龙毁灭地球人类的早乙女的野心,主人公们无畏的投身于激烈的战斗……!!



讨伐早乙女!!

与奥立佛合流!





↑早乙女再次复活!然而他已经不再是人类了……!



传说的斯塔菲2

天界的王子斯塔菲大显身手的《传说的斯塔菲》在9月又将在水中与我们见面了。现在就让我们来看看，这款轻松可爱的游戏续作又追加了什么新要素吧。



GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2003.9.5
	类型：ACT	价格：4800日元

这次的故事情节 逃走的欧古拉把妈妈斯塔抓走啦！

在前作中败给斯塔菲的欧古拉被封在了漆黑的壶中。然而死心不改的欧古拉使用噗哧欧古拉成功地逃了出来。然后还大胆地闯入天界城堡，劫走了妈妈斯塔。

妈妈斯塔被抓走啦！



↑斯塔菲在故乡天界城堡过着幸福快乐的日子。



↑欧古拉使用噗哧欧古拉刮起了飓风从壶中逃了出来。

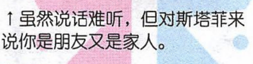
斯塔菲的伙伴们 前作中那些可爱的角色也将登场

没经历过风雨的王子殿下斯塔菲的海之冒险自然是危险重重。这个时候同伴们的帮助就是他最好的武器。在大眼珠等好朋友的帮助下，冒着危险去拯救妈妈斯塔吧！



↑严格又温柔的爱护着斯塔菲的爸爸斯塔和妈妈斯塔。





↑虽然说话难听，但对斯塔菲来说你是朋友又是家人。



↑治愈受伤的斯塔菲的美人鱼。



↑海的长老罗布爷爷对斯塔菲有很大的帮助。

欧古拉和伙伴们

新的强敌也在本作中陆续登场



→燃烧着打倒斯塔菲的野心之火的欧古拉。

欧古拉

等待打倒斯塔菲的欧古拉身边还有一群忠实的追随者，那就是噗哧欧古拉们。他们一个个的出现在斯塔菲面前企图将他消灭。赶快发挥斯塔菲的得意技打倒这些强敌吧！



↑背着噗哧欧古拉3号的奇怪武器可以发出有毒的攻击。



↑噗哧欧古拉2号操纵着北京烤鸭号向斯塔菲袭来！



←噗哧欧古拉4号使用变身能力向斯塔菲发起了攻击。他那充满艺术感的姿态真是出乎人的意料之外。

拉布丽的商店

利用手中的道具闯过一道道难关

拉布丽



↑海的大妈妈，拉布丽对于斯塔菲来说就像是心的绿洲？……也许吧。

频频出现的劲敌使斯塔菲面临苦战，好在前作中拉布丽在开启了道具商店，赶快有效的运用这些道具吧。

给斯塔菲替换服装也非常有趣！

夹鼻眼镜





←说起化妆舞会就一定少不了这种眼镜吧？

芭蕾舞的舞衣





莫西干人造型



→莫西干人的发型和帽子等古怪的道具也很充实。





元旦装



←这种带着过元旦时的可爱造型一定很受女性玩家的欢迎。



《洛克人 EXE》的新作终于即将发售！





战斗网络领航员 洛克人EXE4

大受欢迎的动作RPG《洛克人EXE》的最新作终于露出一角了！请大家关注我们的介绍。

活跃在现实世界的热斗



↑无论何时，热斗总是和PET电子终端中的洛克人在一起。

GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2003年12月
	类型：SRPG	价格：未定

更加精制的游戏画面！

从这次公开的画面上看，迄今为止贯穿该系列的人物都经过了重新描绘，表示文字也变得更大更清楚，画面也有所更新。虽然详细的游戏系统及情节现在仍然不明，但光是从游戏画面上看《EXE4》就比以前的作品有了大幅度的提高，相信游戏应该也不会令我们失望。



←电脑世界的感觉和以前也不一样了！？洛克人的样子也有所变化。

角色的面孔也焕然一新！



→和前作人物的面孔有了很大改变。还看得出这位有钱的千金小姐吗？



↑热斗的朋友迪卡欧。和前作比起来整个画面是不是变得更简单雅致了呢？不过背景中秋原镇上迪卡欧的家和以前也不太一样了。

新的病毒也将登场！！



←连名字也不知道长得像羊一样的病毒登场了！现在它正使用突进攻击向洛克人袭来！



↓洛克人使用自己的主要武器ロックバスター向敌人发起反击！

序盘情节陆续公开!

这次公开的游戏画面基本上都是序盘部分的。这次我们就为大家介绍一下其中所包含的部分情节。像本作的标题《exe》一样，热斗家的网络突然受到了病毒的侵入。而且，平日总是呆在研究所闭门不出的热斗的爸爸居然要带热斗去买东西。

平静的网络中突然出现病毒!

↓出现了3只美特尔！ 使用大范围的光剑可以同时消灭2个敌人?

↑一接上网络马上就发现了病毒！赶快打倒它们吧。

←出现了3只美特尔！ 使用大范围的光剑可以同时消灭2个敌人?

探索电脑世界!

领航员们也聚集一堂!

←在探索电脑世界的过程中，也可以进入秋原的网络领域。

美露和矢井一起在电子街购物!?

↑电脑世界中的战争也一步步接近了。

和爸爸一起去电子街购物!



↑父子一起去买东西。任职科学部平时忙得不得了的爸爸也会和孩子一起来买东西?

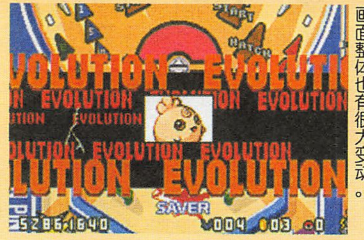
←爸爸离开后热斗一个人继续在电子街探索，在这里他偶然遇到了同校的美露和矢井。这两个人好像遇到了什么事情才和领航员一起来电子街的。

赶快在弹珠台上得到口袋妖怪吧



口袋妖怪弹珠台　红宝石&蓝宝石

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2003.8.1
	类型：TAB	价格：4800日元



←游戏的效果有了大幅提高，画面整体也有很大变动。

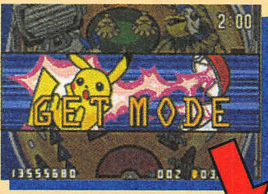
基本使用4种模式得到口袋妖怪!

在游戏中只要满足一定条件就可以发动4种特殊模式，从而提高妖怪出现的几率。



这是捕捉口袋妖怪最基本的模式，游戏中大部分内容都要通过该模式来进行。

点起GET的文字吧



←首先发动最重要的GET模式吧！



→把球打向中央的面板，然后就……



←玩家必须3次打中出现的口袋妖怪。



→在2分钟以内完成的话，口袋妖怪就归你了，赶快努力吧。



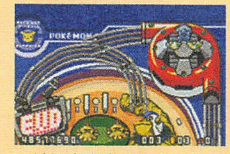
MOVE 模式

改变搜寻口袋妖怪的地区的模式。每个地区可以发现的口袋妖怪是固定的。

←总是呆在同样的地区里，是无法发现新的口袋妖怪的。



该模式可以得到从蛋中生出来的妖怪，只要两次击中不断走动的口袋妖怪即可。



↑从蛋中生出来一个新的口袋妖怪。



↑2次将球打中他就可以收为己有了。



可以把以前得到的口袋妖怪进化的模式。进化后的妖怪会自动登陆到妖怪图鉴上。



↑在一定时间内成功的话就可以顺利入手了。



↑收集3种进化道具。

动物们生活的小小列岛，最棒的邂逅正在等待着你！



成为动物岛上居民“小不点”的一员，体验有趣的动物人生，这就是现在最可爱的冒险游戏《动物岛的奇妙小国》。让这块“小小列岛”上遍布你的朋友吧！



↑只有和其他的动物们建立良好的关系故事才能继续发展。

GBA	厂商：ROCKET	发售日：2003.8.8
	类型：AVG	价格：4800日元

成为动物岛的居民，和其他的“小不点”们变成好朋友吧！

小小列岛是一个由可爱小镇、糖果镇、节拍镇与美术镇4部分和主人公最喜欢的公园构成的，一边换衣服、做点心、练习节拍一边与朋友们增进感情，作为友情的证明，最后还可以和他们一起拍照片哦。



↓买东西和换衣服也是游戏的一大乐趣。每次出去的时候都换上一套新衣服吧。

↑也可以在“蘑菇商店”中登陆一个完全不同的新角色。



动物岛上有一座破破烂烂的音乐会大厅。因为把大家集合起来开一个音乐会，你必须要在音乐会举办之前把音乐厅装扮得漂漂亮亮才行。



←流浪的小提琴家。因为非常喜欢旅行，所以很难遇到他。



→身体很大胆子却很小的建筑家，赶快听听他的烦恼吧。

岛上居民也会发生种种事件

访问其他居民的家的话，还可以接到各种各样的委托，如果顺利满足他们的心愿，就可以得到有他们照片的纪念像册了。



↑为了第一次的见面赶快行动吧。

如果有空屋的话就可以搬进去

动物岛上也有不少的空屋子，这时候就会有新的动物搬进去。当然搬进去以后还会发生新的事件。



↑到刚搬进去的住户家去玩，就会发生有趣的事件哦。

和动物们交流，就会发生各种各样的变化哦

随着故事的推进主人公也将不断成长

当某一个事件结束后，主人公的身体就会开始发光，然后慢慢的从小BABY长成大人。



↑成长后的样子也会发生改变。

也可以登陆新的角色

利用本作搭载的笔记本机能中的通讯簿就可以制作出新的角色，玩家可以按照自己的喜好随行设置，既可以使用家人、朋友也可以使用名人的名字及生日。



↑数据输入完毕！一个新的动物岛的居民诞生啦！

王者之争

国产烧卡器第二代产品大比拼

第二代烧卡器缘何出现？——都是竞争惹的祸

2003年4月，笔者一篇《国产烧卡器导购》成文，这篇文章旨在为广大玩家在纷乱的烧卡器市场指点迷津，此时各种烧卡器第一代产品都已很成熟，厂家效益颇佳，笔者以为当时的局面会维持相当长的一段时间，然而三个月后的今天，当我将目光投向桌上的这一大堆国产烧卡器第二代产品时，不禁长叹一声：都是竞争惹的祸！



就笔者看来国产第一代烧卡器如EZFLASH，XGFLASH等对于普通玩家来说基本上都能满足各种功能上的需求，大多数玩家对其也十分满意，然而，第一代烧卡器出于成本考虑而导致硬件上先天的缺陷如没有硬件时钟、没有全硬件记忆支持等却成为厂商与一些玩家难以释怀的痛，虽然有解决的方法如给游戏ROM打补丁，升级烧录卡应用程序，但这些都并非长久之计，所以玩家方面开发第二代烧卡器的呼声日益高涨；而厂商方面，由于市场有着新产品的需求，厂商就不能对此视而不见，因为任何企业都是以赢利为目的，他们所追求的是利益最大化，如果某一个企业对市场的需求毫无反应的话，那它无疑没有任何发展前途的，正如烧卡器市场。举个例子，即使EZFLASH公司在第一代烧卡器之战中取得了胜利，倘若在其他厂家纷纷都推出第二代产品时，EZ却固步自封，停滞不前，抱着EZ1不放，那它的下场是可以预见的，其辛辛苦苦创下的基业将被其他厂家迅速夺取。不过就目前的情况来看，各个厂家都积极地投身第二代产品的开发研制推广，这样就在用户心目中树立了企业的良好形象，虽说研制第二代烧卡器会投入大量资金与时间，而卡带由于内部构造与以前有所不同，所以增加、改进设备，采购新型卡带材料，重做模具等会导致生产成本的大幅提高，但是任何一个有眼光的企业都会追求长期利益，所以第二代烧卡器产品就在竞争的压力下水到渠成地出现了。

由于上市时间很短(构思此文时EZ2甚至还未正式发售)，一般的玩家不可能对第二代烧卡器有详尽的了解，《掌机迷》为充分发挥媒体的导向作用，特别策划了这个国产烧卡器第二代产品的测试专题，目的就是希望帮助掌机迷们解决尽可能多的问题，让大家都能装备好游戏武器，更好地在游戏过程中享受快乐，如果你正准备升级烧卡器或者打算购入自己生平第一块烧卡器，那就请你关注本专题，相信《掌机迷》一定可以为你指引明路！OK，LET'S GO！

测试原则：《掌机迷》是独立的游戏刊物，本次测试本着公平公正权威的原则，绝不会夸大某产品的功能，也不会掩饰其缺点，我们所要做的，就是将事实呈现在读者面前，也不会强加意见于读者身上，测试结果完全属于主观看法，仅供读者参考！

测试平台

★ PC一台（CPU：赛扬1.1G　硬盘：迈拓 40G　内存：128M RAM 操作系统：WIN98 SE）。

★ GBA及GBA SP各一台。

GBA玩友大多是学生，他们的电脑配置不可能太高，所以测试人员选取了一台配置属中档的电脑，应该来说这种配置大家都能达到，所以十分具有代表性，不会使测试数值偏高，也不会偏低。而游戏主机方面，测试人员特意准备了GBA，GBA SP各一台，目的就是测试各烧卡器对两种型号的兼容性如何，由于这不是重点，所以先在这里讲一下，后文不再提起，各烧卡器对GBA及GBA SP都完美兼容。

参测机型



★ EZFLASH2　烧卡器　+　256M卡带
★ EZFA　烧卡器　+　256M卡带
★ XG2LITE　烧卡器　+　128M卡带
★ GBALINK ZIP　烧卡器　+　256M卡带

EZ FLASH 2

EZFLASH是国产烧卡器第一轮竞争中不可置疑的王者，无论是销量，在玩家群中的口碑无疑都是最佳，而EZ2也是EZ公司经过相当长的一段时间开发才推向市场的，它是否能延续EZ1的传奇？看了下面的评测大家心里就会有数。

http://www.ezflash.cn



EZFA



EZFA的推出确实让人意外，但这也在情理之中，相信关注烧卡器动态的朋友都会听说过BORDEN离开EZFLASH公司这一事件，在双方经历了离别的阵痛后，EZFLASH并未因为失去开发主力而消沉下去，反而推出了更高性能的EZFLASH2，可见其现在的开发阵营还是蛮不错的。而BORDEN呢，也在EZ1的基础上推出了EZF A，但是由于各方面的原因，EZFA并不为国内玩家所熟知，而BORDEN为人也比较低调，所以EZFA在国内市场占有量并不是很大，然而BORDEN的名字就是金字招牌，据笔者了解的情况，FA在国外的销量非常好，国内也一度出现脱销的情况，本次测试的EZFA样品也是在缺货近一个月后才拿到，相当不易，同时测试人员希望大家在看完测试后会对EZFA有一个清楚正确的认识，不会为一切言论所误导，也希望像EZFA这样的好产品能有更大的发展空间！

http://www.gba-toys.com

XGFLASH2LITE

XGFLASH1与EZFLASH1有着特殊的关系，其二者本质无多少区别，硬件基本上一模一样，软件也可通用，所以在以低价推出后迅速夺去EZFLASH的一些市场，但是其出身究竟有些不明不白，玩家们的评价嘛，自然好坏参半。在经历了许多风波后，XGFLASH公司终于正式推出了自己开发的独立产品：XGFLASH2！其宣传中的功能令人咋舌，但是此次测试的型号并不是真正的XG2，而是作为过度产品存在的XG2LITE，此版本XG2功能只有最终版XG2——XG2PRO的一半不到，在这种情况下推出XG2LITE应该说是对EZ2的一种反击吧！我们消费者渴望竞争，因为只有竞争才能为我们带来更好更优秀的产品！



http://www.xgflash2.com

GBALINK ZIP



GBALINK是EDIY工作室的主打产品，其宣传口号是：享受DIY的乐趣！的确，GBALINK让许多玩家轻松实现了DIY之梦，将D卡改造为烧录卡曾经是其卖点之一，同时也有效地利用了玩家手中无用的D卡资源，整套烧卡系统价格低廉，扩展空间大，因此GBALINK牢牢地占住了烧卡器低端市场绝大多数份额。而GBALINK推出的第二代产品ZIP卡带无疑吹响了其进军中高端市场的号角，该卡带可将压缩后的ROM文件直接烧写到卡带中，这样就可大大地节约卡带空间，128M卡带可容纳256M左右的数据量，256M卡带可以容纳512M左右的数据量，这一功能可以说让所有的烧卡器玩家都为之心动，在这次的测试中我们会对这个功能进行重点介绍。

http://www.gbalink.net

各烧卡器宣传中的功能

为了便于与本次测试的结果相比较，我们特意找来各烧卡器官方资料公布的功能，相信大家在对比之中能对他们有一个更清晰的认识，需要声明的是：以下部分文字来自官方资料，测试人员并不能确保其完全真实性！

EZFLASH2

1. 硬件支持存档。目前游戏存档有SRAM和FLASH ROM两种方式，由于目前的烧录卡大都使用SRAM来存档，所以对于那些原本以FLASH ROM存档的游戏，在烧录卡上玩的时候，由于SRAM和FLASH ROM结构上的差异，他们的存档就不能直接写入烧录卡的SRAM，而必须稍加转换，方可写入。以往这种转换都是由软件来进行的，而这涉及到对游戏ROM的一些修订，不同的游戏ROM还需要软件有针对性地进行修订。这样当一款新的以FLASH ROM存档的游戏出现时，烧录卡的软件有可能就要进行升级，以支持最新的游戏，这无论对玩家还是对开发人员，都是一种不便。而采用硬件支持存档以后，不管哪一款以FLASH ROM存档的游戏，其存档的动作会自动被硬件转换为适宜于SRAM，从而

直接写入烧录卡的SRAM。这样不论有什么样以FLASH ROM存档的游戏，烧录卡的软件都不用因此而进行升级了。

2. 四键复位。这也是一个曾经困扰大家的烦恼。当玩家暂时玩够了烧录卡中的一个游戏,想换卡上的另一个游戏来玩时,原先就只有关掉游戏机的电源,再打开,然后才能重新选择游戏。在EZII中,如果大家中途要换游戏来玩,只需同时按下“A+B+Select+Start”，游戏机就会回到LOADER的界面，让你重新选择游戏，既节省了时间，也延长了宝贵的GBA的寿命。

3. 实时时钟。没有实时时钟的烧录卡，始终是口袋妖怪迷心中的一个痛。有了实时时钟，大家玩口袋妖怪就再也不用担心妖怪出没无常了，一切都会与玩正版的口袋妖怪卡一样。对将来同样使用时钟功能的游戏同样适用，不需要再去找打过补丁的ROM。

4. 金手指。这是一个非常有争议的功能，对这个功能的滥用，将会导致游戏精神的彻底丧失。不过如果能够善用这一功能，他将给你的游戏经历增添许多前所未有的体验和乐趣。EZFLASH II的金手指支持EmuCheat的CHT格式和VBA的cheat代码，8位、16位、32位锁定方式，确保游戏数值锁定无误，EZ工作组还将在官方网站上随时提供最新金手指代码，方便玩家查询。

EZFA

1、只需一条USB到GBA联网口电缆便可操作,更加便携,更加时尚,是您旅行的最佳伴侣。

2、配有硬件实时时钟和万年历,完美体验口袋妖怪以及今后的实时时钟游戏,也是第三方移植PDA类应用程序的最佳选择。

3、拥有市面上所有卡带中最快的传输速度，烧录一个64M大小的游戏仅仅需要75秒。

4、直接下载运行不超过2M的游戏，无需插卡。FC模拟游戏、电子书程序和GBA程序员的最爱。

5、配备硬件存档支持，完美支持现有的以及未来的所有存档方式和所有游戏。

6、游戏中四键重启到游戏菜单功能；烧录完成后软启动功能，减少开关机次数。

7、使用更快更高密度的Flash芯片，流畅运行所有对速度要求苛刻的大型游戏,无需任何速度补丁。卡带容量从128M,256M直到512M可供选择。

8、EZFA电缆为以后GBA和internet互动的程序做好准备，通过EZFA，你可以发现GBA得更多玩法，更多乐趣。

XGFLASH2LITE

1.全新的CPLD控制核心,功能更强,更稳定。

2.内置四键复位功能,可以随时回到XG的菜单（部分游戏不支持四键复位）。

3.内置flash的硬件记忆功能,不需任何flash的补丁即可完美运行需要特殊记忆的游戏。

GBALINK ZIP

1.世界首创支持压缩功能,可将压缩后的ROM文件直接烧写到卡带中,以达到扩大容量的功能,128M卡带可容纳256M以上的数据量，256M卡带可容纳512M以上的数据量。

2.首创不关机回菜单功能,在ROM运行过程中,同时按下START+SELECT+A+B键,可回到初始菜单重新选择ROM,该功能对部分ROM无效。

3.首创WINDOWS化图形界面的ROM选择菜单，有图标提示文件类型。界面亲切，操作方便。

4.首创ROM选择菜单的游戏名中文化,并采用游戏名库,自动加载中、英文游戏名,无需手动输入，快捷、方便、直观。

5.采用全新的BGA封装高速FLASH芯片。擦写寿命超过100万次，烧写ROM快速稳定，无需打任何速度补丁，游戏画面运行流畅。

6.采用EPLD设计，支持合卡功能，ROM区分块更小，256M卡带最多可同时写入256个ROM文件。2M的RAM空间，最多可支持16个游戏同时存档。

7.采用可充电锂离子电池，无需担心电池耗尽,丢失存档。

8.采用专业自动化生产工艺,品质优秀。

9.首创软件可直接加载NES的ROM文件，直接生成GBA+NES游戏合卡。

10.首创软件可直接加载ZIP格式的文件。

11.合卡菜单程序大小动态分配，最小仅8.5K。并且合卡菜单位置动态分配，合卡中的任一ROM有空间均可插入合卡菜单。因此合卡兼容性极好。

12.支持各种游戏存档类型，无需手动打补丁。

测试过程

前文简单地介绍了各烧卡器的特点，可以说是这次测试的准备工作，下面我们就正式开始了“国产烧卡器第二代产品”的权威测试，为了让读者更方便地对烧卡器进行比较，此次测试并非将各烧卡器单独测试，而是采取了横向比较的方法，虽说这样一来测试人员的工作量会加剧，排版也较复杂，但是为了读者能够直观地了解各烧卡器之间的性能对比，测试人员以为再辛苦也值得！同时为了满足每一位读者的需求，我们尽量将各烧卡器的方方面面都进行测试，以期内容详实而充足，测试的每一个项目我们都用大标题标出，读者可以选择自己感兴趣的部分阅读！

硬件篇

包装

虽说产品的包装并不影响产品的使用，但是美观精致的包装有时却能引起消费者的购买欲，君不曾闻“买椟还珠”的故事么？而且包装是一个产品最直接的形象展示，厂商们绝对不能忽视这点。

四种烧卡器中，EZFLASH2无疑最具大家风范，其包装美观大方，与EZFLASH1的包装相比，EZFLASH2的包装又上了一个档次，其印刷精美，外层用磁石固定，而内层放烧卡器的地方还像高档电器的包装一样使用了绒毛，看上去特有档次。

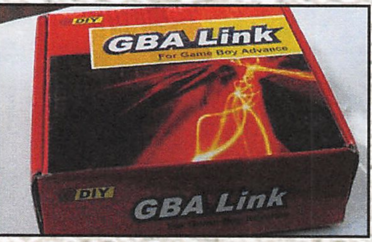
EZFA的包装只能用朴素来形容，呵呵，一个小纸盒就解决了问题，没有任何文字、标志，要是掉在地上绝对没有人去捡它，由此也可以看出BORDEN为人处事的低调。

XG2LITE则是延用了XG1的包装，从外包装就可直接看到里面的烧卡器与烧录卡。虽说自XG官方公布开发XGFLASH2时便在网上征集XGFLASH2的包装且从中选出了一大批优秀的设计，但是这次XG2LITE并未使用这些包装，估计是好东西要给XG2PRO留着吧。

GBALINK的包装最吸引眼球，说白了就是最花哨，也许厂家要的就是这种效果吧！

值得一提的是，四种烧卡器中EZFA那不可思议的体积，曾经有国外网站说很难相信这个小盒子里能装进烧卡器，确实如此，EZFA当之无愧是最便携的烧卡器，如果你经常外出的话，EZFA是最适合你的，反观其他烧卡器特别是GBALINK都快成庞然大物了。







卡带质量

在这方面，EZFA的模具做得最好，红色的卡带给人以一种另类而又深沉的感觉，标签看上去相当专业，内部电路版干净紧凑，一种信赖感油然而生。卡带与GBA和GBA SP的插槽接触良好，取插自如。

EZFLASH2属于名厂出品，品质自然也有保证，测试人员手头这块EZFLASH2是蓝透卡带，做工精细，而且特别改进了模具，以前EZFLASH1在GBA和GBA SP上插取卡带感觉特紧，现在已经不存在这种情况了。

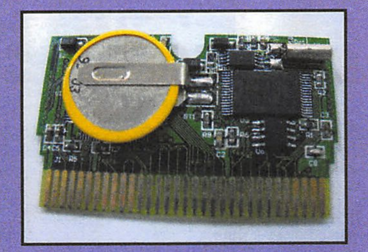
厂家送测的XG2LITE是黑透版本，看上去酷酷的，标签的反光十分炫目，内部电路板采用红色设计，这也算是特立独行吧！

GBALINK ZIP卡带的做工就稍差一些了，其材质让人感觉像玩具，而内部电路板也不似前三者专业，但是这些并不影响其性能的发挥，更何况其价格比其它烧卡器低得多，不过测试人员想如果GBALINK真想在高端市场竞争的话，那就必须把好质量关，必须把卡带的做工这方面搞好。

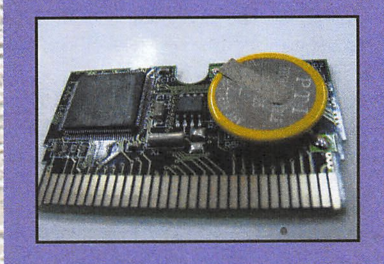
烧卡方式

目前的国产烧卡器有两种烧游戏的方式，第一种就是像EZ2，XG2LITE延续上一代所用的独立烧卡器，烧游戏时需要将烧录卡插在烧卡器上，没有烧卡器就无法烧游戏，这点设计有些类似PC的读卡器，是非常传统的设计，玩家们很熟悉这种方式，而且EZ2和XG2的烧卡器无需外接电源，由USB接口供电，测试人员觉得他们特别适合在网吧下载游戏的朋友。第二种烧卡方式就是没有独立的烧卡器，如GBALINK，EZFA，它们将GBA机体作为烧卡器，利用软件控制加带烧卡电路的PC-GBA连接线烧游戏，这种设计的优点就是保护卡带的金手指，因为他们不需要像EZ2，XG2一样经常插拔卡带，缺点就是没有GBA就无法烧游戏，同时该烧卡方式又能提供一种EZ2，XG2所无法做到的功能，那就是无需卡带玩游戏的功能，因为GBA有着2Mb内存，所以一些小于2Mb的的游戏如FC游戏就可以直接烧到GBA的内存里玩（GBALINK可直接烧FC游戏，由软件自动加载模拟器，EZFA不可，需自行转换），由于GBA上的FC模拟器提供休眠功能，所以只要你把游戏烧到GBA后一直不关机就能一直玩，如果使用休眠的话，内存里的FC游戏大概能保存几天的时间，这个功能也特别适合一些GBA开发者使用，非常实用。但是由于GBALINK所用的接口规格是并口（即打印机接口），所以烧卡速度较慢，而EZFA虽然同与EZFLASH2，XG2LITE采用USB接口，但是烧卡时间却是最快，具体的烧卡时间请见后文。

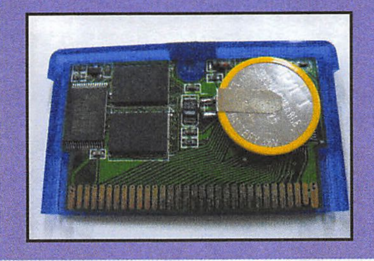
一直以来都有人争论这两种烧卡方式孰好孰坏，其实这完全不必要，你喜欢有烧卡器的产品，就买EZ2或者XG2，你不喜欢用烧卡器烧游戏，就买EZFA或者GBALINK，这很简单，测试人员主观认为四种产品中在“烧卡方式”这一项测试中最强的是EZFA，一根USB线就解决了所有问题，而且其烧卡时间更是鹤立鸡群，如前文所述，它非常适合外出旅游携带，一根USB线不会让你有累赘之感，所以如果要评分的话它得满分绝不为过。



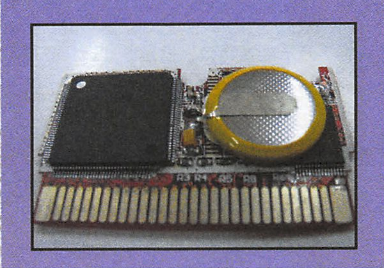
EZ2 卡带电路板（上图）



EZFA卡带电路板（上图）



gbalink zip卡带电路板（上图）



XG2卡带电路板（上图）

软件篇

驱动安装

EZFLASH2以及XG2LITE因为烧卡方式的相同安装驱动的方法也一致，将烧卡器用USB线连接到PC后，WINDOWS系统便会提示安装驱动，你唯一需要做的就是选择驱动所在的路径以及点击“下一步”，整个安装过程不到一分钟。

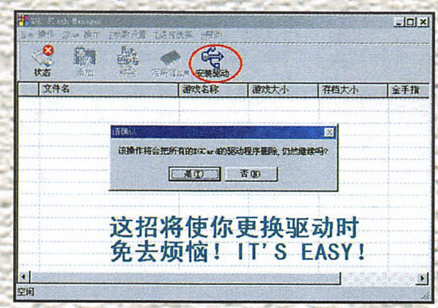
EZFA的驱动和EZ2比较类似，将USB线连上PC后系统就会提示安装驱动，官方网站提供的驱动包里含有WIN98和WIN2K两种操作系统的驱动程序，你可以事先选择并解压。

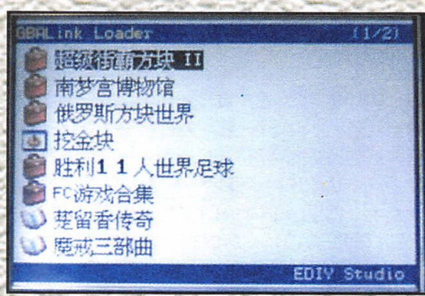
GBALINK是此项测试中做得比较好的烧卡器，因为它并不需要单独安装驱动，你只需要安装应用程序就行了，十分方便。

需要指出的是，EZFLASH2的应用程序似乎在WIN98环境下对驱动的识别有些问题，测试人员安装最新的EZ2用驱动1.3版，可是在启动EZWRITER时却被告知驱动是老版本，起初以为是EZ2的驱动与EZ1的驱动起冲突（因为测试用PC以前安装过EZ1的驱动程序），于是便换了台电脑并重新安装了驱动，打开EZWRITER问题依然存在，可是在WIN2000上此现象从来就没出现过，所幸这对卡带的使用没有丝毫影响，用户们不必担心（注：测试人员用最新的1.01版WRITER2已经解决了这个问题）。

在使用XGFLASH2LITE时测试人员起初也曾经遇到过困难，安装驱动时发现与XGFLASH1的驱动冲突，只好重新装系统，这才把XGFLASH2LITE的驱动装上，可后来在官方网站发现了解决的方法，原来XGFLASH2LITE提供了个强制更换驱动的功能，方法如下：（1）把烧录卡拔掉（2）运行xg2M2.20（3）点击上方的安装驱动图标（4）确认（5）等一会完成后，退出程序，把烧录器接上，再进入，OK！这方法确实有效，但是假如这样还是不行的话，那就只有尝试手动安装了。







软件使用

作为烧卡系统，除了具备优异的硬件条件外，软件方面也是不可忽视的。

EZ2延续EZ1的软件界面，菜单栏井然有序，同时各个快捷按钮的设计也恰到好处，上手十分容易，绝对不会让人产生无所适从的感觉，软件提供了语言选择的功能，你可以直接通过软件选择界面的语言。

XGFLASH2LITE的软件同样也是由XG1进化而来，风格依旧，用过旧版的朋友一定不会眼生。

EZFA由于主要市场在国外，所以目前仅提供英文版软件下载，这对国人来说不能不算是遗憾，但是其软件做得相当棒，很少有像其他软件一样BUG漫天飞，而且界面做得十分精简，不过目前的功能还比较少，但是

BORDEN也正在全力开发新版软件，相信不久EZFA的用户就能用上更加强劲的软件。

GBALINK的软件比较奇特，它是和其他版本的GBALINK卡带用同一个软件，不可能软件提供的功能完全一样吧？其实在你使用前需要先在软件主界面的右上角选择卡带的类型，ZIP卡带当然要选择最后“ZIP卡带合卡”，之后你就能完全使用ZIP卡带的所有功能了。

测试篇

玩家们最关心的恐怕就是烧卡器的实际使用以及它宣传中的功能是否能够得到实现了，前面大致对各种烧卡器进行了介绍，接下来就开始正式的测试，由于有些烧卡器拥有独特的功能，如GBALINK ZIP的压缩功能，所以测试篇其中有一些内容是烧卡器必测试的内容，例如烧卡速度，而另外一些即某些烧卡器所独有的功能，如压缩功能。

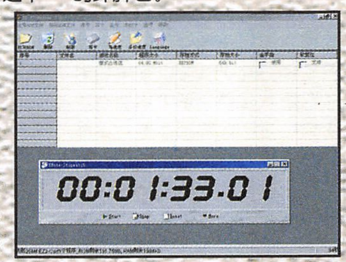
烧卡速度

烧卡速度的大小可是衡量一个烧卡器性能的重要指标，同时也是使用者较为在意的方面，为了使测试数据客观可信，测试人员并未使用烧录软件自带的计时功能，而是使用了一款PC上的秒表软件，即当烧录开始就让秒表计时，烧录结束后停止计时，由于操作上（开始烧录时的点击动作）有延迟，所以得出的数据会比实际数据小，但各个烧卡器都有这一过程，而且此误差很小，所以忽略不计，同时为了达到公平的效果，每一次测试都是在WINDOWS刚启动就开始，测试完毕即重新开机进行下一次测试，整个测试过程没有运行其他程序，这样就最大限度地避免了系统性能的不同对测试公平性的影响。

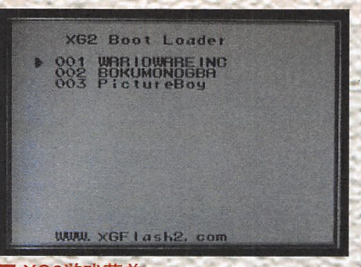
本次测试用的ROM一共有四个，分别是《口袋妖怪-红宝石》（128M）、《超级马里奥》（31.25M）、《闪灵二人组》（31.25M）、《塞尔达传说》（64M）。这四个ROM是非常典型的，128M，64M，32M的容量都有，符合玩家的合卡习惯，我们对每个烧卡器都进行了256M/128M/64M/32M这四种容量的烧卡时间测试（其中由于XGFLASH2LITE未提供256M卡带，所以未进行256M游戏烧卡时间测试），测试结果如下：

	256M	128M	64M	32M
EZ2	5分46秒	2分51秒	1分33秒	49秒
XG2	——	3分08秒	1分38秒	51秒
EZFA	4分59秒	2分21秒	1分16秒	39秒
GBALINK	10分16秒	4分43秒	2分26秒	1分17秒

从数据上我们可以一目了然地看出，EZFA是各种烧卡器中的“速度之王”，五分钟的时间便完成了256M游戏的烧写过程，实在让人欣慰，256M游戏烧卡时间为5分46秒的EZFLASH2名列第二，由于XGFLASH2LITE没有提供256M卡带，所有只有与其他烧卡器烧128M游戏的时间进行对比，结果紧追EZFLASH2，名列第三，算是中规中矩，在四种烧卡器中，速度最慢的就是GBALINK了，它也是唯一一种采用打印机接口的烧卡器，所以在此项测试中被另外三种烧卡器远远地丢在后面，烧录256M游戏的时间竟然是10分16秒，比第一名EZFA多用了一倍的时间，这不得不让人感慨接口技术不同而产生的巨大差异，可以这样说：在其他厂家都在为提高烧卡时间而花心思时，GBALINK倘若不思进取，不改进烧卡方式，提高烧卡速度，它很快就会被市场淘汰，事实确实如此，打印机接口存在硬件瓶颈，厂家对其又不像GBAX一样有着深刻认识，同时GBALINK又十分地不便携，这些都将成为本代GBALINK发展的绊脚石。



游戏菜单



■ XG2游戏菜单。

当我们使用烧录卡并打开GBA时，最先看到的并不是游戏画面，而是烧录卡的LOADER即游戏菜单，它实际上起了一个脸面的作用，所以一些烧卡器厂家对它也相当重视，不断地进行改进，它的作用也不仅仅局限于选择游戏了，一个LOADER的好坏也直接体现了厂家的技术实力，所以我们将它作为本次测试的一个项目。

国产烧卡器LOADER初期是非常单调的，如EZFLASH1是蓝底白字，且没有中文菜单，这一切让玩家非常不满，甚至

■ GBALINK ZIP菜单。

有用户自己编写出了EZ1的中文LOADER，可见大家对游戏菜单多功能化的追求，然而不知是EZ对LOADER不屑一顾还是其忙于EZ2的开发，官方并未主动对LOADER进行改进，相反，当时属于低端产品的GBALINK却率先发布了支持中文LOADER的卡带，给了广大烧卡器玩家一个惊喜，很多朋友是因为这个功能才选择了GBALINK，事实证明了他们的选择是正确的，GBALINK在发布ZIP卡带时独家所有的仿WINDOWS化图形界面的ROM选择菜单和ROM图标又让所有的人大跌眼镜，有人感慨：原来LOADER也可以这样好看？确实，仿WINDOWS化图形界面让用惯了视窗系统的我们备感亲切，而不同类型的ROM采用不同的图标又使得玩家眼前一片缤纷：压缩过的ROM图标是一个公文包，电子小说图标是一本书的样子，电影文件图标是一个电影胶卷……这种表现形式不仅直观好看，而且便于用户选择，另外GBALINK ZIP的LOADER有一个功能就是可以记忆最后玩的一个压缩过的ROM，当你将一个压缩游戏进行解压并在玩的过程关机后，再次开机就会发现游戏菜单第一列是“PLAY LAST GAME”，你选择它就会直接进入游戏而不必进行解压，实在是体贴人心。

EZFA是BORDEN在EZ1的基础上开发的新一代烧卡器，其内置时钟功能给了BORDEN在LOADER上设计时钟显示的硬件基础，这个功能相当实用，使用EZFA的GBA用户可以省去买手表的开支了。该时钟可以在GBA上直接进行设置。

EZ无疑是最会跟风的厂家，当GBALINK推出支持中文名的LOADER后，EZ也开始增加了支持中文菜单的功能，前面我们提到了GBALINK ZIP卡带拥有仿WINDOWS图形化界面菜单，就在测试人员用EZWRITER2 1.0版测试时，惊奇地发现EZ2的LOADER也变成WINDOWS图形化界面，同时LOADER还像EZFA一样提供了显示时间的功能，但是目前EZ2不能像EZFA一样在GBA上调整时间，只能在EZWRITER上进行调整。虽然如此，但我们也不能不佩服EZ公司的学习能力。

目前XG2LITE作为过渡产品，即没有提供时钟显示功能，也没有中文菜单支持，但是LOADER由以前的蓝底白字变成了白底黑字。

硬件记忆

烧卡器第二代产品的一个显著特点就是硬件记忆，不需要软件打补丁就可以完美地对所有游戏存档，这个功能对玩家和厂家来说都是好事，以前的一代烧卡器假如有游戏不能存档，玩家就必须等厂商或者网上的高手做游戏补丁，而厂商呢，为快乐体现对用户负责，赚个好名声，一发现不能存档的游戏就得主动寻求解决方法，实在是劳命伤财，而现在好了，无论什么游戏，无论什么存档方式，都能顺利存档！

本次测试选取了《口袋妖怪 红宝石》未打补丁版以及《闪灵二人组》这两个问题ROM，结果所有的烧录卡都能完美存档，实在是大快人心。

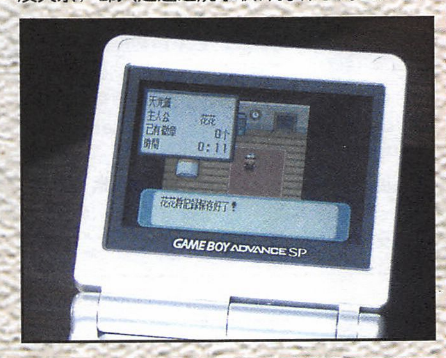
不过需要指出的是，GBALINK ZIP卡带并非全硬件记忆，它采用的是软件打补丁的方法，所以对以后新出的游戏能否全都支持还是未知数，作为GBALINK的第二代卡带，竟然不支持全硬件记忆，实在是让人备感遗憾……

四键复位

第二代烧卡器的另一大卖点即是:四键复位(A+B+START+SELECT),在这代烧卡器中,最早发布的EZFA最先支持四键复位,XG2LITE与GBALINK ZIP默认四键复位,而EZFLASH2需要事先在EZWRITER的“软复位”选项中打勾,然后才能在游戏的过程中使用四键复位,但是EZ2默认“A+B+START+SELECT”是游戏的热启动,而“R+A+B+START+SELECT”才是返回到游戏菜单。

四种烧卡器的四键复位功能都只对部分游戏有效,即那些游戏本身支持热启动才能使用四键复位,而且像EZ2的“四键复位”还会与boma打过补丁的游戏ROM起冲突,如果说有哪家烧卡器厂商能够开发出真正支持全部游戏“四键复位”的卡带,其实力一定会大大加强,但是测试人员认为“四键复位”属可有可无的功能,任天堂的主机一向厚实,多关几次机便会损伤主机?不会吧?

(注:四键重启其实是软件功能,跟烧录卡没关系,都只是通过烧录软件打补丁而已)



存档管理

XG2 Flash Manager
Rom 操作 SRam 操作 P参数设置 L语言选择 H帮助
A添加游戏
B删除游戏
W写入所有游戏
C写入当前游戏
S保存所有游戏
移除 写所有ROM 安装驱动
游戏名称
BOKUTAI

有烧卡器的玩家绝不会像玩卡带的玩家一个游戏玩很长时间,往往是一有新游戏出来他们就会重新烧卡,这时候烧卡器提供的“存档管理“功能就有用了,你可以随时读写某个游戏的存档。

四种烧卡器都可以进行读/写游戏的存档,也可以将D卡/Z卡的记录备份。

DUMP卡带

烧卡器厂商都告诫用户DUMP卡带这个功能只可用作“备份”自己的原版卡带,但实际上用户怎么用,就很难说了,网上这么多的ROM是如何跑出来的,大家心里都有数,经测试,每一款烧卡器都可以进行DUMP卡带,而DUMP的速度自然还 EZFA最快,EZ2与XG2齐头并进,GBALINK速度最慢。



■ EZ dump非EZ卡。

金手指

金手指这个功能颇受争议,用得好,会带来许多方便,用得不好,就会使得使游戏的乐趣完全失去,本质完全改变,所以在使用金手指前还请各位三思而后行。

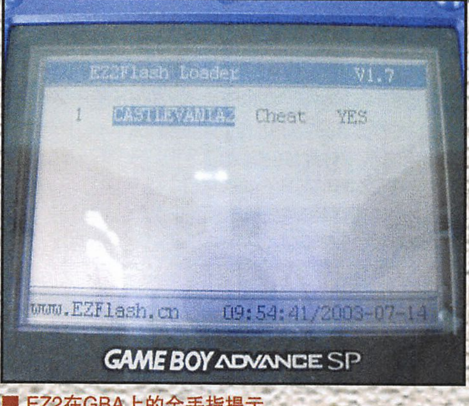
四大烧卡器中目前仅有EZ2提供了金手指功能,XG2LITE虽然有金手指界面,但那是为XG2TURBO预留的,所以大家不要误以为XG2LITE有金手指而暗自窃喜哟。

EZ2不仅支持EmuCheat的CHT格式金手指码,还支持VBA的cheat码,金手指界面比较直观,选择好游戏,然后你就会发现软件已经内置了大多数游戏的金手指码,你也可

以自己添加，方法比较简单，在此就不多说了，用最新的1.01版程序将游戏烧到卡带里，在LOADER上你会发现加载了金手指的游戏名称后面会有“cheat yes”的提示，这就是金手指默认开启，按“R”可以将其关闭，在游戏过程中按“L+R+SELECT”也可以打开/关闭金手指。

测试人员觉得EZ2的金手指功能做得比较好，编辑轻松，而且用EmuCheat的码就使得金手指源扩大，因为网上的金手指有很多都是EC码，况且EZ2还指斥VBA的cheat码，实在是强！

虽然其他烧卡器目前不支持金手指，但是这一功能是大势所趋，相信很快他们就会推出支持金手指的产品。



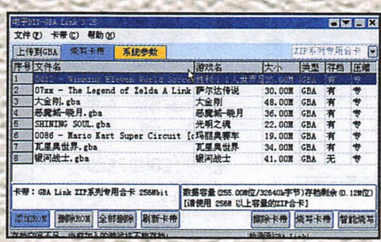
■ EZ2在GBA上的金手指提示。

时钟功能

由于仅有EZFA和EZ2内置时钟，所以我们只能对它二者进行测试，测试的ROM嘛，自然只有《口袋妖怪》，在两个卡带中进入游戏–设置时间–保存–关机–开机–查看时间，嘿，好家伙，果然墙上那钟是按照测试人员所设置的时间正确地运转着。以前用第一代烧录卡一直都遗憾感受不到真正的《口袋妖怪》里面妖怪们成长的乐趣，现在好了，我们终于能玩到原汁原味的《口袋妖怪》了。

自动更名

在测试中，我们发现，部分烧卡器能为ROM进行自动更名，如EZFLASH2就能将ROM的名称更换成中文，我们添加了编号为0907文件名为“Pokemon Ruby”的ROM，EZWRITER自动将其更名为“口袋红”，而GBALINK也是默认将ROM更换成中文名称，但是它比EZ多了一个功能就是可以再次选择ROM的标准英文名称，而EZ只能手动输入。



自动更名这个功能配合烧卡器的中文LOADER十分讨好用户，因为它符合国人的语言习惯。

但是测试人员发现，软件的这个功能应该是通过对ROM进行识别才得以实现，而一些非官方发布的游戏或ROM软件的数据库里就没有相应的信息，例如用GBALPHA WALKMAN制作的ROM软件会将其更名为“超级马里奥”，而另外一些ROM软件直接以文件名显示。

由于目前EZFA和XG2LITE不支持中文LOADER，所以不提供自动更换ROM中文名称的功能。

开机密码

EZFLASH2为用户们提供了一个尤为实用的管理功能，那就是开机密码（EZ1用最新版软件也能使用此功能），这个功能对于一般玩友无多大用处，但是对于那些经常在公众场合打机的朋友来说，开机密码就十分有用了，你可以设置好开机密码，这样别人就不能随便玩你的GBA了，然后也就不会出现游戏进度被覆盖的情况了。

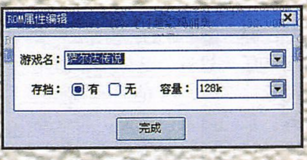
开机密码的使用很简单，直接在EZWRITER中的“选项–时钟密码设置”中设置密码就可以，密码设置后请一定要记住，不然到时候玩不了游戏可别找EZ公司麻烦哟！

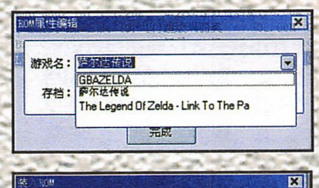
GBALINK的压缩功能

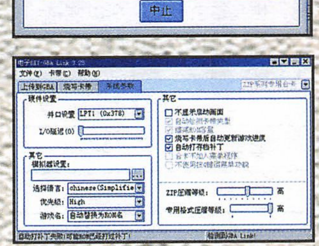
GBALINK ZIP作为一款从低端市场拓展而来的卡带，其突破点就是压缩功能，前文大概提了一下这个功能，就是说利用这个功能你能够直接把卡带里的ROM进行压缩，然后再玩游戏之前再将其解压，以达到节约空间的目的。可以说GBALINK这个功能是为广大玩家造福的，因为假如你买了128M ZIP卡带，实际上就能够往里面烧256M以上的游戏，而256M的卡带则可以装512M以上的游戏，实在是划算，如果你觉得其他烧卡器的价格无法承受的话，就请试试GBALINK ZIP吧。

也许大家对这个功能还是不大了解，那我们就以实际测试来说明它的霸道之处吧（关于技术细节因为厂家没有公布所以我们无法涉足，但听说其压缩功能是用AMD芯片的RAM区实现的）。

首先我们在软件里添加一个ROM，马上就会弹出一个对话框询问是否对ROM进行压缩，从图上我们可以看出，ZIP卡带支持两种压缩格式，一种就是PC上常见的ZIP格式，这种格式压缩比很大，但是在GBA上解压的时间就很长了，而另外一种格式是GBALINK小组为ZIP卡带专门设计的专用压缩格式，这种格式虽然压缩比没有ZIP格式大，但是解压速度很快，所以一般我们用专用格式进行ROM的压缩，经过压缩后我们可以在软件的列表中看到ROM被压缩后的体积，为了便于大家进行对比，我特意把相同的几个ROM用两种不同的压缩格式烧到卡带里，以下是各个ROM压缩前，用ZIP格式压缩后以及用专用格式压缩后的容量对比：







ROM名称	未压缩前	ZIP格式压缩后	专用格式压缩后
《胜利11人》	64M	23M	25M
《塞尔达》	64M	27M	30M
《大金刚》	64M	44M	48M
《恶魔城晓月》	64M	34M	36M
《玛丽赛车》	32M	17M	19M
《光明之魂》	64M	20M	22M
《瓦里奥世界》	64M	31M	34M
《银河战士》	64M	37M	41M

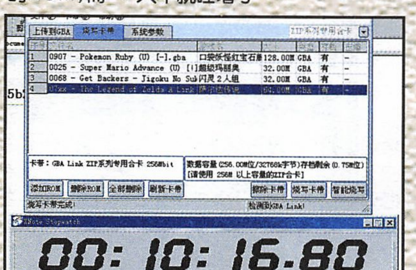






从表中我们可以看出，GBALINK ZIP卡带的压缩比大概为2:1，但是每一个ROM的压缩比都不是一样的，因为ZIP卡带的压缩过程是这样的：首先用软件将ROM中的无用信息去掉，然后才进行压缩，有一些ROM内部无用信息很少，然后本身就已经压缩过，所以压缩比就小些。同时我们也可以看到，ZIP格式的压缩比与专用格式的压缩比之间的差距不是很大，如《塞尔达传说》，ZIP格式压缩后容量为27M，专用格式压缩后为30M，两者只有3M的悬殊，看看其它ROM的压缩情况，也基本上一致，所以测试人员推荐大家选择专用格式对ROM进行压缩。另外需要指出的是，对于一些电子小说以及音乐ROM，压缩比还要高些。在本次测试中，我们用专用格式在256M的ZIP卡带装了7个64M的ROM和一个32M的ROM，而且卡带还有1M的剩余空间，算起来一共有480M，嘿嘿，强吧？

接下来我们测试压缩过的ROM在GBA上的解压时间，64M的《塞尔达传说》用专用格式花了30秒的时间，32M的《马里奥赛车》用了18秒，应该说这个时间能够让我们接受，但是换用ZIP格式就让人郁闷了，64M的游戏大多数得花2分30秒的时间才能解压完毕，这么长的时间人早就睡着了……

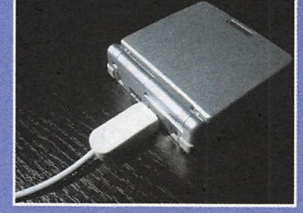


附：烧卡器相关资料

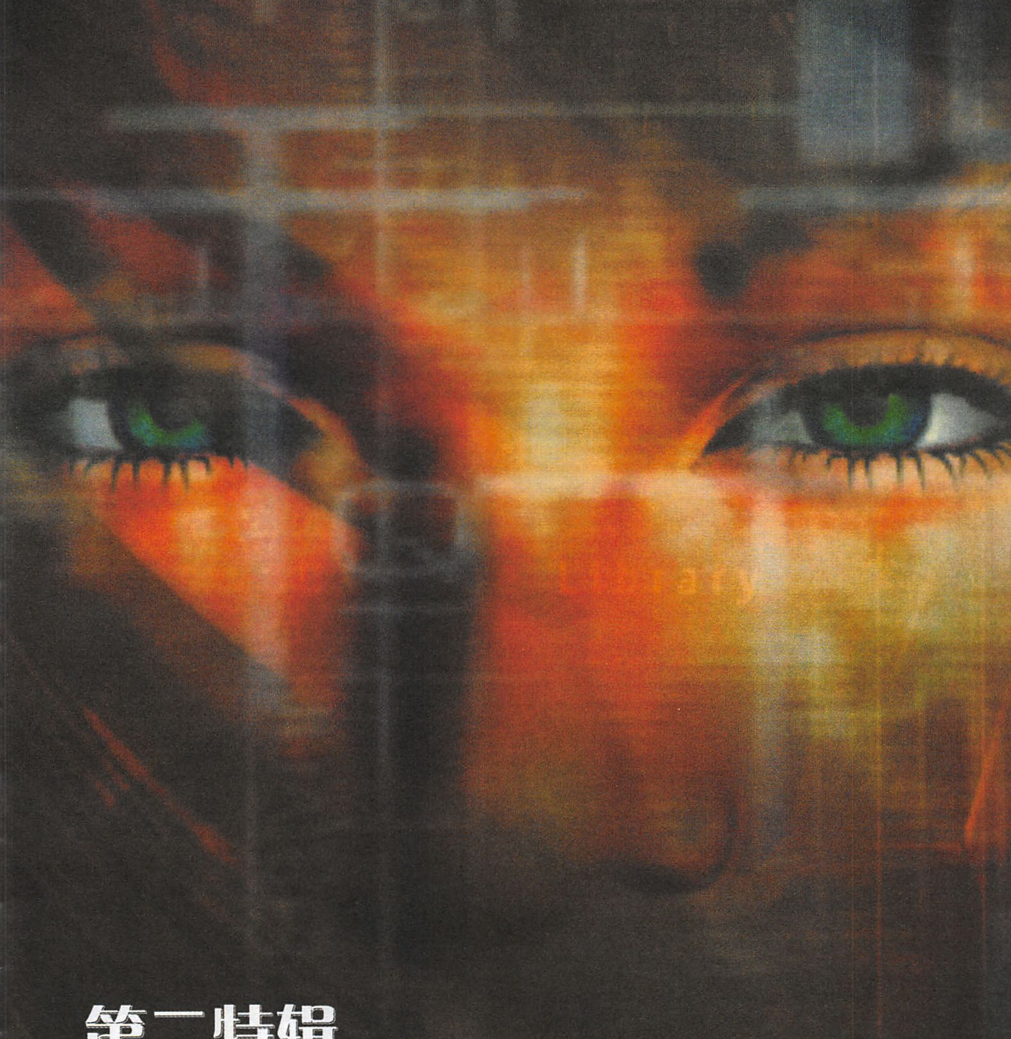
	EZFLASH2	XGFLASH2LITE	EZFA	GBALINK ZIP
容量	256M	128M/256M	128M/256M	64M/128M/256M
接口	USB	USB	USB	并口
供电方式	USB接口	USB接口	USB接口	并口
记忆方式	硬件全记忆	硬件全记忆	硬件全记忆	软件模拟FLASH+EEPROM
耗电量	中	中	低	高
包装内含	烧卡器一个+烧录卡一张+驱动光盘一张	烧卡器一个+烧录卡一张+USB线一条+驱动软盘一张+水晶镜面一张	USB线一条+烧录卡一张+说明书一份	烧卡器一个+烧录卡一张+驱动光盘一张+说明书一份
价格(套装)	750元	480元/780元	410元/630元	未推出/316元/466元

结语

时常有玩家询问我们哪个烧卡器更好，其实测试人员心里也没数，经过近一个月的测试，我们对各个烧卡器的性能都有了比较清晰的认识，但是如果硬要我们说哪个烧卡器好的话，无疑是相当困难的事，烧卡器作为玩游戏的工具，它最主要的作用就是存放游戏ROM，我们此次测试的四种烧卡器都能完美地运行已经发布的1000多款游戏，使用它们和使用Z版卡没有丝毫区别，然而随着科技的进步，烧卡器所具有的功能越来越多，比如时钟显示，金手指，压缩功能，而且从形势上看以后的烧卡器还会增加更多的功能（比如XG2PRO提供的硬件随时存档，读卡器功能），表面上看来这是好事，但是随着开发成本的增加，烧卡器的价格也会跟着增长，最后每个用户都会分摊一部分，所以我们想告诉大家，请不要盲目地追逐一些对自己根本没用的功能，一切请以实用为准则，记住：只有适合自己的才是最好！



测试人员感谢EZFLASH，XGFLASH，EZFA，GBALINK提供硬件支持！



第二特辑

另类的接触

过气掌机烧录设备大观

文/游人

首先还是老生长谈：烧录设备的实质是以牺牲合法厂商的利益为代价的，卡带机种的烧录设备与光盘机种的直读芯片是寄生于游戏机身上的两条大寄生虫，在本质上他们都是在吸取合法厂商的血汗来养活自己和牟取利益，唯一的一些不同就是直读是赤裸裸的抢夺，而烧录设备好歹还有一些有益的功能，例如可以辅助一些业余游戏开发作者用来调试运行自己写的程序等等。所以，有条件的玩友还是请多多支持正版吧！切记！

有人说中国人是世界上最聪明的人，同时也是世界上最善于钻研的人，这一点也体现在烧录设备的制造和贩卖上，几乎所有的烧录设备都是由中国人开发出来的，以前的烧录设备研发中心是在香港和台湾，虽然经过了日本公司的大力打击和围剿，甚至诉诸法律追究当事者的刑事责任也没能将烧录设备彻底禁绝。如今随着GBA在大陆的热卖以及相关的烧录设备渐渐为玩家所熟悉，这个中心又转到了大陆。在玩家省钱心理的欲望下，在巨大经济利益的驱使下，大陆的烧录设备制造和贩卖市场一片繁荣，甚至渐有愈演愈烈之势，各种新产品以及老产品的升级和改良版层出不穷，有些名牌产品甚至通过互联网卖到了日本，实在是让人惊叹！这，就是中国的国情，这，就是大陆烧录设备市场的现实情况，无话可说……

既然烧录设备的普及已经成了游戏玩家中的一种社会现象，那么我们也不可能视而不见，玩一天就算一天吧！天知道以后会怎么样……

让我们远离眼下最热门的GBA掌机，去看一看那些过去陪伴我们度过快乐岁月的掌机吧！今天要介绍的是这些过气掌机的烧录设备，写这篇文章的目的是因为经常在网上看到有人询问GB，NGP，WSC等有没有相关的烧录设备卖，但知者寥寥，所以，在怀旧的驱使下怀着复杂的心情完成了此文，也以此文纪念我抽屉里的一台白色厚GB和蓝色GBC……

下面就让我们开始——

GB/GBC篇

GB主机是最著名的长寿掌机，自89年发售以来一直常卖常红，98年GBC的发售更是锦上添花，据统计截至2000年的6月GB/GBC就发售了1亿台。这么大的一块肥肉烧录设备厂商当然不会放过，对应GB/GBC的烧录设备就尤其的多，最多的时候市场上曾经有十余个品牌参与竞争，限于篇幅我们这里只着重介绍一些比较有影响，市场占有率较高的产品。



游戏小子之聪明磁碟系统

Game Boy Smart Floopy System



由CCL Video Games公司制造，属于比较早期的产品，其特点是使用标准的3.5寸软盘作载体，可以将游戏卡带上的内容备份到软盘上，或是将软盘上的游戏通过主机烧录到专用的烧录卡上，也支持卡卡对拷。主机使用4节AA电池或500MA 6V 至20V AC/DC变压器供电，卡带的容量为32M，内建电池可供保存游戏进度，还附加了震动功能。这套烧录系统出现的时候PC电脑还不是十分普及，所以它无需电脑却使用标准软盘的特点就成了它的卖点，卡带的兼容性也还不错，附加的震动功能在当时也属于十分超前的设计，所以这套烧录系统能够得到玩家的认可而大卖也就在情理之中了！



GB挑战者

GB Challenger





由UFO公司出品，此公司的UFO系列16位主机用磁碟机曾经在大陆出现过，销量似乎还可以，但这款GB用烧录设备国内就知者甚少了。GB挑战者其实也属于比较早期的产品，因为当时PC电脑并不普及，所以它没有烧卡器，用专用的卡带就可实现复制游戏的功能，卡带的容量是16M，也许大家光看图片很难想象这个东西是怎么工作的，那么就让我来为大家解释一下吧：首先通过卡带下面的插口将“挑战者”插在GB上，然后再将需要复制的卡带倒着插在上面的插口上，打开GB主机，这样就可以将卡带上的内容复制到“挑战者”上了，所以说穿了其实这仍属于卡卡对拷的烧录系统。GB挑战者的售价倒不算贵，不过卡的个头太大了，插在GB上实在是不好看，但此产品的设计思路对一些后继产品影响很大，其后出现的GB Gold Finger(GB用金手指)，GB X-terminator Z（GB用金手指），GB Touch Boy(烧录系统，附带英汉电子字典和MP3功能)，Code Breaker for GBC（GB用金手指），GB Back-Up Station （烧录系统）等GB用外设或多或少都继承了GB挑战者的外观和部分功能，限于篇幅我们就不一一介绍了。



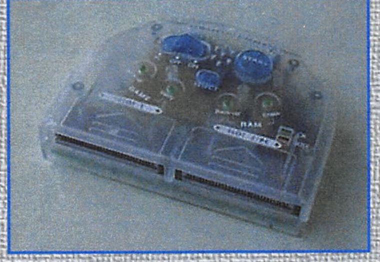




GB游戏互玩通

GB Game Jack







同样也是UFO公司推出的烧录系统，由烧卡器和专用卡带两部分组成，可以备份游戏到PC电脑上，也可以将PC电脑上的游戏ROM烧录到专用卡带上，还支持卡卡对拷，而且它的专用卡带分4M，16M和64M三种规格，玩家可以根据自己的经济情况选购。总的来说这是一套功能强大的烧录系统，不过这套系统在功能上似乎过于专业了，使用起来也比较麻烦，复杂的操作很令一些“菜鸟级”玩家头大，这在一定程度上限制了这套系统的销售和发展。

GB Transferer

GB Transferer





此烧录产品由E.M.S（怡讯公司）出品，烧卡器的外观与后面将要讲到的邦谷公司的GBX烧卡器很相似，但实际上由于GBX推出时间较GBT要早很多，所以应该是GBT抄袭了GBX的创意（最好的留在后面压轴，所以邦谷的GBX就留待下面再介绍了，请大家不要着急，慢慢往下看），这一点请大家注意！GBT的专用卡带分16M和32M两种，大小跟标准的GB卡带相似。GBT是一套非常出色的GB/GBC用烧录设备，如果不是有GBX在前GB烧录第一的桂冠就要落在它的头上了，呵呵！值得一提的是怡讯公司后来还推出了一种Gold Finger 3 in 1产品，此产品除了兼容GBT的功能以外其烧卡器还可以当PS金手指卡来用，非常超值的商品。



E-Merger

E-Merger

由NetMars公司生产，采用卡卡对拷的使用方式，也可以连接PC电脑使用，比较特殊的是它的烧写器内建了BIOS和定时器，功能上相对要强很多，它的专用卡带分16M，32M和64M三种，卡带的做工也十分漂亮，这套产品属于对拷类烧录设备中的佼佼者。



GB pcLinker

GB pcLinker



这套GB用烧录设备非常特别，它取消了烧卡器的设计，采用一根专用电缆线连接PC的打印机端口到GB的com 端口，配合专用16M烧录卡可烧录或者dump GB游戏，这套系统烧写ROM的速度很快，达到了每秒12k字节，而且由于它没由烧卡器所以成本很低，全套设备才卖42美元。





GBS

Game Boy Development System

俗称GBS，此烧录设备的开发者是台湾赫赫有名的模拟器dumper MR.lee，GBS系统由烧写器和专用16M及32M烧录卡组成，可dump或烧写GB/GBC游戏，另外



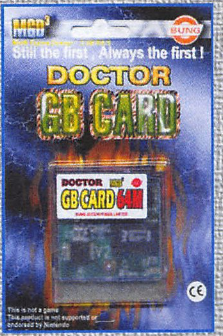


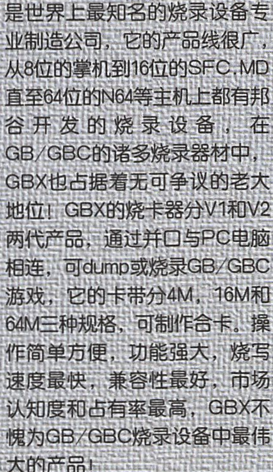
还附加金手指功能且支持合卡。也许我们的读者对MR.lee这个人不太熟悉，这里顺便也介绍一下，MR.lee是世界上顶尖级别的dump高手，对各种主机的硬件都非常有研究，SNK的KOF99街机游戏就是由他首先破解并dump出来的，除了GBS系统MR.lee还研制过WSC的烧录设备（这个后面会详细介绍）以及对应GBA掌机的AGBS烧录设备，是世界模拟器界公认的超一流游戏硬件专家。



GameBoy X-Changer

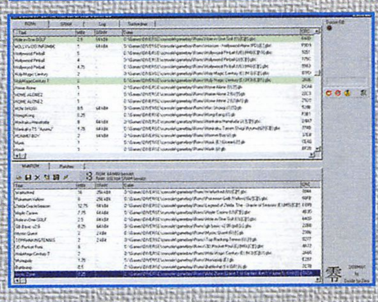
GameBoy X-Changer





香港邦谷（BUNG）公司是世界上最知名的烧录设备专业制造公司，它的产品线很广，从8位的掌机到16位的SFC、MD直至64位的N64等主机上都有邦谷开发的烧录设备，在GB/GBC的诸多烧录器材中，GBX也占据着无可争议的老大地位！GBX的烧卡器分V1和V2两代产品，通过并口与PC电脑相连，可dump或烧录GB/GBC游戏，它的卡带分4M、16M和64M三种规格，可制作合卡。操作简单方便，功能强大，烧写速度最快，兼容性最好，市场认知度和占有率最高，GBX不愧为GB/GBC烧录设备中最伟大的产品！







G.B.X百宝盒

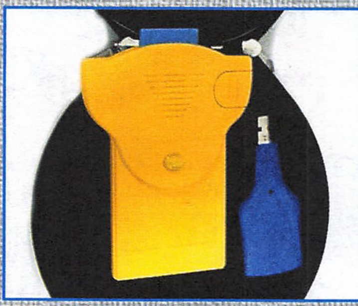
G.B.X百宝盒

大陆的掌机迷虽然很多，拥有GB/GBC的人也不少，但对于烧录设备这方面却始终是一片空白，知道的人很少，买的人就更少了。不过仍然有一些大陆生产的GB烧录系统存在，例如九十年代中期曾经有一个宝鸡李氏科技公司投巨资研究生产FC、GB、MD用的烧录设备，但由于其产品科技含量太低加之该公司不谙市场炒作所以不久就落得个黯然收场的下场。这个G.B.X百宝盒是近几年来比较有代表性的国产掌机烧录设备，由深圳的一家公司生产并销售，如果留心的话现在在一些网上的游戏专卖网站还可以买到，采用标准并口线连接PC电脑，可以dump或配合专用卡带烧写游戏，对应有中文界面的专用软件，前些日子网上流传有一个GBC的中文版“仙剑奇侠传”游戏ROM据说就是用这个设备dump下来的（可惜还没有模拟器能够支持这个中文游戏，残念）。不过如果大家仔细观察一下就会发现这套设备与前面介绍过的GBS系统实在是太像了？！到底两者之间有什么关系恐怕只有生产厂家才知道了，呵呵。

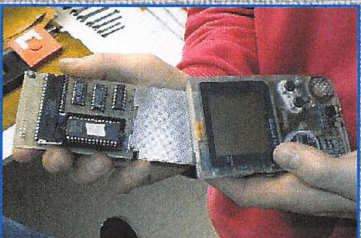
爱国者GameGirl

爱国者GameGirl

国内著名的IT企业华旗公司大家一定知道吧？什么？不知道？！晕～～爱国者显示器、键盘、机箱、光驱刻录机什么的听说过吧？就是这个公司出的！在2001年初华旗公司也打算推出一款利用爱国者优递卡做存储设备的爱国者GameGirl扩展卡，而这个东西就可以作为GB/GBC的烧录卡使用，不过此专用卡的“个头”实在是太大了，还没上市就遭到了诸多玩家的置疑，随着GBA的发售华旗公司还打算推出与GBA卡带对应的扩展卡，可惜这两个传说中的设备最终还是胎死腹中了。究其原因爱国者GameGirl的“个头”，技术含量什么的还在其次，以华旗公司这种名门大厂的身份干这种违反版权的事情不是贻人口实嘛！华旗的急流勇退也就是在情理之中了。







自制烧录卡带

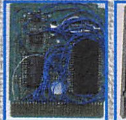
自制烧录卡带



大家不要以为自己看错了，呵呵，没错，烧录卡其实也是可以自己DIY的！我们熟悉的GBA用GBAlink烧录系统的烧录卡不就是自己改制的嘛！GB的卡带当然也可以改制成烧录卡！这些自制的烧录卡基本都是使用专业编程器来烧录游戏的，其实大陆也有一些硬件高手自制过GB/GBC的烧录卡，例如GBAlink的作者Ediy就是一位个中高手，不过说到这方面还是国外的一些硬件高手最有发言权，请大家看附图。实际上在国外有些狂热的TV GAME硬件发烧友对硬件改造的热衷简直到了令人瞠目结舌的程度，且不说那些发光GBA，掌上PS，拆解X-BOX当PC硬件使用的事情，光一个GB上就被他们研究了个透，各种非官方的自造周边恐怕任天堂的工程师看了也要吐血，例如下面的几个东西，真是令人佩服作者的奇思妙想啊，呵呵！

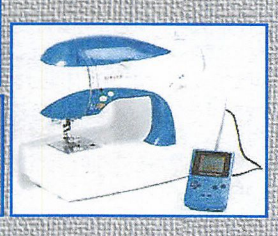














NGP篇

NGP是SNK公司在98年推出的便携游戏机，论机能本来是很不错的，可惜支持它的游戏开发公司比较少，游戏软件的匮乏成了NGP的致命伤，随着SNK的倒闭NGP也随之寿终正寝了。市面上的NGP用烧录设备只有一款，就是NeoGeo Pocket Linker。



↑目前这款掌机在市面上还算常见，价格也不高。有收藏掌机嗜好的朋友见到合适的就不要错过了。虽然NGP的游戏数量着实不多，但是质量却有一定保证，并且还有像“奥伽战争”这样出色的游戏助阵。而这款手掌机的主打游戏类型当然还要数动作射击了，个人虽然对其操作键沿用NG的做法感到不解，但就手感来说还是不错的。个头出奇的小巧，屏幕却很大，耗电也在可接受的范围内。

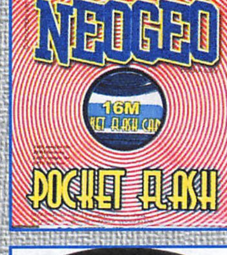


↑厂商想得十分周到，卡带外形设计得也都算出色。可惜的是在国内没有销售，相信对其大感兴趣的玩家绝对不在少数。

NeoGeo Pocket Linker

NeoGeo Pocket Linker

看这款产品的外观大家想到了什么？GBX！对，这款NGP用烧录设备也系邦谷的产品，不仅仅是外形，功能上两者也差不多，只是专用卡带的样子不一样（废话?），NeoGeo Pocket Linker的配套卡带只有16M和32M两种规格。这套设备目前已经很难买到了，价格也比较贵，烧写器要37.5美元，16M卡带55美元，32M卡带80美元，邦谷的烧录产品一向走的是高质高价的路线，真是没脾气……













WS/WSC篇

神气天鹅WS是BANDAI于99年推出的掌上游戏机，2000年底顺应潮流又发售了彩色的强化机种WSC，由于其外观采用了GB生父横井军平革命性的设计理念，加之有SQUARE等大公司的强力大作助阵，WSC也曾作为任天堂掌机的可怕对手而风光一时，可惜随着GBA的发表WSC最终还是败下了阵来，现在好像已经官方宣布停止生产了，真是令人惋惜。WSC的烧录设备也比较少见，市面上能看到的就只有MR.lee的惊奇魔法师一种而已。



→仍旧有不少高质量游戏推出，这款掌机因为有了SQUARE的加盟而变得更加引人关注，但可惜的最终还是没能撼动任天堂在掌机市场的霸主地位。

惊奇魔法师

Wonder Magic Linker

WonderMagic Color

驚奇魔法師

魔法卡

此WSC专用烧录设备由MR.lee的祥辉工作室研制，由烧录器和专用魔法卡两部分组成，可以dump以及烧录WSC的游戏，魔法卡的容量是32M，兼容性很高，还可以上传和烧录游戏备份的存档，功能非常完善。据说国内知名的网上专业电玩销售网站圣嘉网上电玩超市有意在大陆代理销售这款烧录设备，目前还在洽谈中，如果真能成功的话大陆的WSC玩家就有福喽！

←对于WS的烧录设备，今后本志将会以大篇幅进行详细介绍。

GG及多功能掌机烧录设备篇

GG是SEGA公司90年发售的彩色便携游戏机种，价格便宜还附加有看电视功能，一度曾经造成轰动，不过这款机器有个最大缺点，就是太耗电了，违背了掌机"便携"的宗旨，在任天堂GB的强力打压下苦苦支撑了几年后最终还是败下了阵来。市面上GG专用的烧录设备根本没有，不过有一些多功能的设备是可以兼容GG的，所以这里放在一起介绍。



超级聪明卡

Super Smart Card





这是一款比较早期的烧录设备，由China Coach Ltd公司出品，此公司的霸王系列烧录产品在当年也是很有名气的。超级聪明卡分PC电脑用和霸王系列磁碟机用两种，PC用产品称超级电脑聪明卡，烧卡器半圆形，采用串口连接电脑，配合专用卡带可烧录GB和GG的ROM，仅能dumpGB游戏。霸王磁碟机用产品称霸王聪明卡，必须配合该公司的霸王系列磁碟机使用，其功能跟超级电脑聪明卡一模一样，这里就不罗嗦了。



MGD2

Multi Game Doctor 2

有史以来最伟大的烧录设备就是这款邦谷出品的MGD了（全名Multi Game Doctor，有两代产品），此系统对应PC电脑，可DUMP或烧写GB.GG.PC-E.SNK的NG卡带.MD.SFC六大机种的游戏，不过这些功能必需对应相应的转接卡，烧录卡，备份卡才能实现，想全部入手的话其价格也是非常高昂的，这算是MGD系统的唯一缺点吧？呵呵！MGD2当年横空出世时曾让任天堂公司也觉得不可思议，称其为“怪物”，并称邦谷是“梦魇”公司，后来任天堂在香港以侵权为名将邦谷告上了法庭，而且一定要把邦谷告到家破人亡，尸骨无寸才肯罢休，但邦谷还是顽强地活了下来，并且改头换面另立门户，喜耶？悲耶？









Multi Xchanger

Multi Xchanger

又名Pro MGD Kit，从名称就可以看出这也是邦谷的MGD系列产品，算起来应该是第四代了。该产品需要配合一台索尼公司的PS游戏机使用，与PS连接后可以用PS手柄控制来烧写GB与N64游戏，支持邦谷所有的GB，N64烧录卡。邦谷后来还推出了MPXchanger 产品，利用pc电脑下载并存储GB，N64和ps的游戏和游戏记录，可与Multi Xchanger配合使用。



街头涂鸦
JET GRIND RADIO

作为THQ在GBA上的DC移植作品第三作，游戏无论是在画面还是声音效果应该还是比较让人满意的。只是因为场景本质的不同，使得游戏在进行时与原作还是有不小的差距。

GBA	厂商：THQ/SEGA		发售日：2003.6.23
	类型：ACT	价格:19.99美元	其他：——

硬派动作火热难点分解

基本操作

※ 十字键“上”：向前移动（主角所处视角）
※ 十字键“左”：向左转（主角所处视角）
※ 十字键“右”：同上，方向向右
※ 十字键“下”：减速
※ 顺序输入十字键的“上”“下”：倒滑
※ B键：跳跃
※ A键：涂鸦
※ R键：加速
※ START键：进入主菜单，在这里可以进行一些设定和观看地图
※ SELECT键，L键：无作用



■倒滑虽然无甚突出作用，但是对于以耍酷为主的本系列来说却是必须要有的。

人物介绍



这是包括隐藏人物在内的所有可供操作的人物，每个人都有自己的能力特点。其中也不乏一些能力超群的伙伴。只是每个人的涂鸦方式和涂鸦难度也不相同，应该针对每关的具体情况选择适当的人物进行游戏。

系统介绍



游戏的主题其实很简单，就是在时间和警察的限制下完成每关的涂鸦任务。在不断的游戏与冒险间还可以遇到各种各样有着相同爱好的伙伴。只要能够在和他们的切磋中获胜就可以得到他们的加入。这种纯技术的较量一共分两种方式，其一比较简单，就是效仿对方的动作。只要能够做出和他相同的动作就算赢得比赛。需要注意的是这些演示动作或路线都是游戏中一些很难发现或非常实用的技巧，绝对要熟练掌握。



第二种就要复杂许多，这种比赛方式在游戏中被称为JET CRUSH，在游戏通关后还会单独作为一种游戏模式存在于二周目中。在比赛中需要横跨游戏中的三大场景之一，在规定的时间内取得涂料并要在对手之前完成涂鸦。难度比较高，详细的攻略方法后文会有详细介绍。

其实游戏的本质还是涂鸦，游戏的场景中可以涂鸦的地方一共分3种，第一种是地图中标有红色字母G的地方，这里是必须涂的。其中又要分大、中、小三种大小不同图。它们分别要最少消耗7个、3个和1个的涂料。尤其是大图，如果可以连续完成7个涂鸦的话可以得到不少的分数。中间如果出现错误不仅会失去一个涂料而且分数又会从头开始计算，可谓是得不偿失。十字键在涂大图的时候肯定要比类比摇杆困难一些，还要多适应。



在剧情模式中进行涂鸦应该遵循大、中、小的顺序来涂。因为警察的数量和积极度是和你完成的涂鸦数量成正比的。如果把大图留到后期去涂，那无疑是在给警察当活靶子。所以对每关图的大小和分布要有一个比较清晰的认识。另外两种图是不会在地图中出现的，它们会由不同颜色箭头所指示存在于每个场景中。黄色箭头指示的图比较常见。只需要一个涂料。其实就是加分用的。蓝色箭头指示的图游戏开始时是不会出现的，玩家必须到FRAFFITI中去画出自己的个性涂鸦.登陆后才能够在游戏中进行涂鸦，消耗也是一个涂料。



■ 呵呵～《掌机迷》的广告都做到这儿来了。

在物品上得到蓝色涂料可以加5个涂料，黄色涂料是一对一的关系。红色涂料是加主角的HP的，在取得难度上要比另两种涂料大一些，而且每关数量是一定的，不会像其他涂料那样间隔一段时间就会自己“刷”出来。另外在游戏中经常可以看到在空中悬浮商标状的东西，在取得难度上要更大，后文也会给出详细取得方法。

游戏中每完成一个任务都会得到不同等级的评价，其中最高为“JET”。评价的标准就是分数，过关时所剩的时间，HP甚至是所持的涂料数都和分数的多少有关。所以要想得到高级评价的话一定要有一个很严谨的计划。

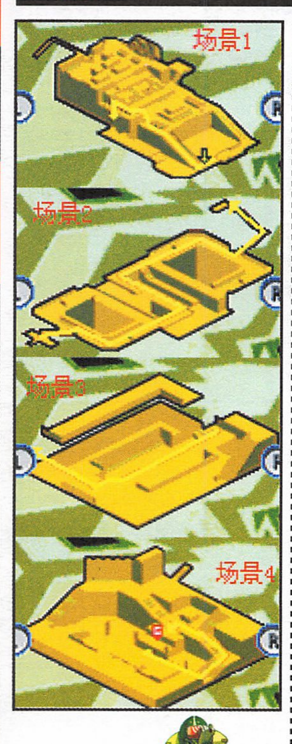


系统就介绍到这里，在进入正文前笔者还要解释一下本篇攻略的重点内容，因为对于这样一款以操作难度为卖点游戏，攻略实在是没什么太大用处的，更多的是对玩家操作能力的考验。而且在涂鸦顺序，行走路线上也是因人而异的。笔者没有必要给出具体的方式，所以后面的正文只会针对难度较高的JET CRUSH模式和游戏后期超短时间限制涂鸦全城的6关内容中挑选出4关进行详细讲解。因为这4关就几乎包括了游戏中所有的涂鸦的地点和绝大多数的特殊路线，只要掌握了它们对付其它的关卡就会相当的轻松。



JET CRUSH篇・KOGANE-CHO

难度：★★☆



本关的难度不是很大，但是要想取得比较好的成绩就要在细微环节上下工夫。

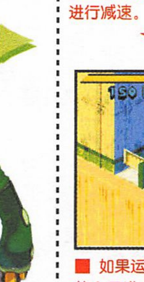
场景1中的路线很简单，在楼梯的扶手上一直滑行就可以了。当然适当的跳跃仍然是加速的好办法。



■ 这里是需要跳跃的地方，很简单一般不会出现失误。关键是后面的动作。



■ 落到对面的扶手上后不用跳上更高的木版，而是要直接跳到地面上，尽量保证所处的位置为中央位置，马上进行减速。

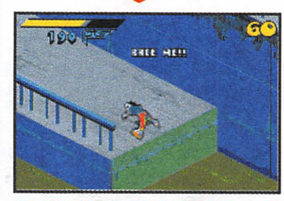


■ 如果运气好的话可以直接从下水道的入口进入场景2。

场景2是在城市的地下，在扶手上滑行仍然是比较好的快速移动方法。刚开始就可以故意落到水中，这样可以从水沟的另一端出现，利用系统的漏洞少走了一大段路。



■ 刚进入场景2后可以先沿左边的道沿滑行，快到尽头时就故意跳到水中吧 。



■ 然后就是从水沟的对面出现了。再跳上左侧的扶手。



转下页





■ 上水沟对面的扶手后就要经过上面一组图所示的地方。从扶手的拐角处跳到对面的扶手后，然后再马上从扶手的尽头处跳上前方的弧行道沿上。这里的动作需要一气呵成，微操作很重要。

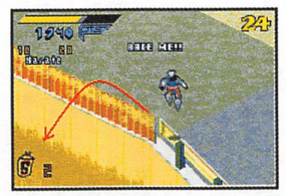
经过这里后就没有什么难点了，从北端的出口进入场景3。



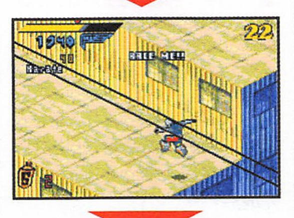
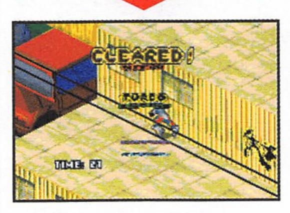
场景3很短，出口在场景的西南端。在这里需要得到最少一个涂料。



场景4中的涂鸦处在入口处的上方，需要从右边绕过去。在栅栏处滑行时可以直接跳到涂鸦处的台阶上。这样又可以节省一点路程。



■ 从这里向左边跳，只要掌握好方向可以刚好落到下方的平台上，这样就可以避免从上方走。

涂鸦成功，任务完成！！



BENTEN-CHO
难度：★★★☆

难度比较大的一关，如果不利用隐藏路线是很难战胜对手的。

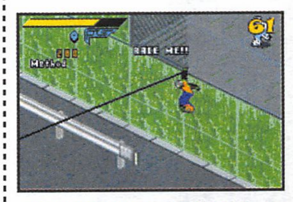
场景1中的直道部分因为速度上不如对手所以很难占到便宜的，起跑时最好先加速几步再跳上轨道滑行，在滑行中要多利用跳跃来增加逐渐减小的速度。场景1的出口是主角面朝的右边，要做好提前跳跃的准备。





■ 主角最开始所处的地方就是比较合适的轨道直接跳上去就可以，胡乱的改变轨道只能给自己平添更多麻烦。

场景2可以节约一部分时间，当从场景1出来后不要跟着对手从钢丝上滑行到中央的圆台上。这里可以直接落到下面去，利用两边之和大于第三边的原理快速来到场景2的出口。



■ 不要理会地图中给定的路线，只要能够利用最短的时间到达目的地就可以。





■ 这里一定要保证一次就跳上钢丝然后顺势进入场景3，在跳跃时可以尝试早些起跳，为上台阶的二次跳跃做好准备。

进入场景3后先沿地图上默认的路线直行，因为要想得到地图西端高台上的涂料就必须要从环绕建筑物的钢丝的末端跳上去。如果按照电脑所给定的路线将很难把对手甩开，而且很可能因为失误而被对手超过。这里又有一条捷径可以走。











■ 上楼梯时一定要从右边滑上去，这样才能保证可以跳到钢丝上，从平台上得到涂料后就可以沿地图给出的路线进入第四个场景了。

因为场景3中可以节省出大量的时间所以场景4就变得没有丝毫的难度，跳上西侧的楼梯完成涂鸦就OK了。



在SHIEUYA-CHO与主角BEAT的较量只能使用速度最慢的COMBO，但即使是这样难度也很低。需要注意的是在直道时不要一直按着加速，因为每隔一段时间都会有自动的停止滑动。也不能频繁的碰墙而导致减速，要尽可能在栏杆或道沿上滑行以弥补速度上的不足。在整个过程并没有太突出的隐藏路线，在这里就不进行详细说明了。

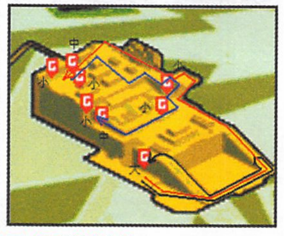
最速涂鸦篇

当游戏进行到后期时就会出现难度突然大增的3关（见下图）。在3个主城市中要在相对非常少的时间内完成20几个涂鸦，其中还会有不少的大、中图。可以说如果没有一个合理的路线和涂料分配的话是很难完成的。比较其中BENTEN-CHO那关还算简单，鉴于篇幅的限制笔者将重点分析另2个城市的攻略方法，不便之处还请读者大人多多包涵。





KOGANE-CHO
难度：★★★★★



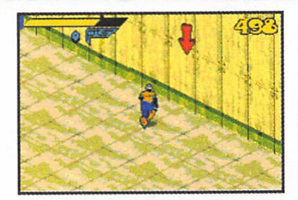
■ 场景1路线分析。

本关的重点在于场景1，如何寻找一个合理的路线游走于这些十分分散的图是能否完成本关的关键。根据上图笔者将场景1中的8个图分成3部分进行处理，具体图的大小位置已经在上图中有所标明。

路线1（黑色路线）

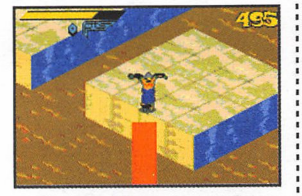
场景1的开始地点就有个大图（见下图），因为以后是不会再回到这里了，所以要优先处理掉它。

场景1中比较容易得到涂料的地方就是地图西部的那段可以连续滑行处。如果从这里上楼梯的话肯定会因为绕行而浪



■ 这个大图的完成效率是整个场景1的关键。

费一些时间，所以推荐从右下方的间断的滑行木板处走。这里虽然难度比较大，但是因为之后还要用到这条路线，所以必须要掌握，上方楼梯处的常规路线可以完全无视。



■ 这里可以稍微慢一点，对准方向后再跳。

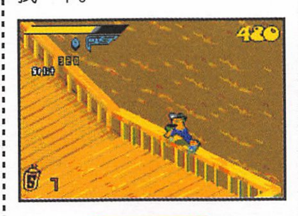


■ 这是第二块木板，在跳向第三块木板时要稍微向左转向。

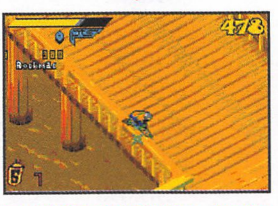


■ 第三块木板时不要按方向键直接跳就可以落到前方的栏杆处，继续滑行。

理论上讲这里可以得到7个涂料，算上回来路上的3个应该是10个，足够下面那个大图用了，现在就要马上回到开始处完成大图。在这儿也有一个小技巧可以减少不必要的减速。难度不大，在以后的游戏经常可以用到，玩家可以自己尝试寻找一下。







■ 非常实用而且简单的技巧，得到第7个涂料后在进入上坡前马上起跳一直按住方向键左就可以实现180%的转向了，这样可以最大限度的减少因为减速而浪费的时间。

回到起点处完成大图后路线1就算完成了。

路线2（红色路线）

这段路程虽然比较长，但是实现起来却并不是很难，需要注意的是在完成地图西北部的3个图时会有狙击手攻击主角，在涂那个“中图”的时候肯定会减血，所以动作一定要快，尽量减少所受的伤害值。

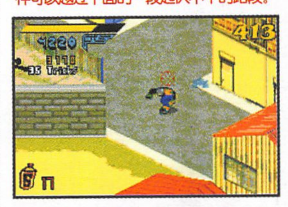
完成大图后再次通过下边漂浮的木板返回场景西部，只要一直在右边的栏杆上滑行就可以顺利到达地图西北部需要涂鸦的地方。几个需要注意的地方请见下面的一组图片。



■ 过了长长的楼梯扶手后就要跳上铁丝网上。



■ 这里一定要在屋顶的尽头处起跳，这样可以越过下面的一段起伏不平的路段。

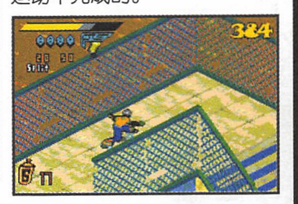


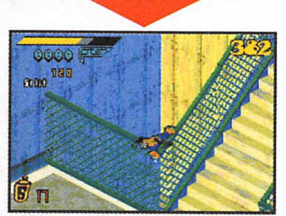
■ 到达目的地后马上就会受到狙击手的射击，这里一定要小心。

在涂路线2最后的3个图时仍然要按照先大后小的顺序，先完成中图然后再搞定两个小的。全部完成后马上离开这里，不要被狙击手扣去更多的HP。

路线3（绿色路线）

路线3的终点也是场景2入口（就是那个下水道），现在剩下的涂鸦基本都是小图了，所以整个路线中涂鸦都将是在运动中完成的。





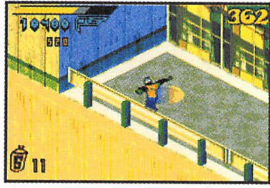
下来后在拐角处向左跳。



轻松完成涂鸦。

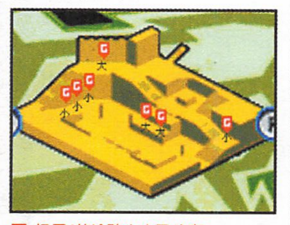


右拐后又可以发现一个小图，同样很轻松就可以搞定。



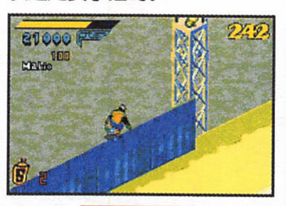
完成最后的2个图后就可以从这里进入场景2了。

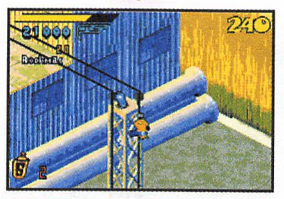
如果可以没有失误的完成场景1那么基本上就已经成功一大半了。鉴于场景2、3中的涂鸦比较少并且路线简单在这里就省略不说了。



场景4的涂鸦大小及分布。

如果不出意外的话进入场景4应该最少还有200秒左右的时间。场景4中的图虽然不多，但却有3个大图。涂料的取得又是本场景快速完成的关键。其实回到场景3也可以进行大量的涂料补充。但是由于路程稍远还有狙击手的伺候并不推荐。其实在本场景中就有一个比较好的涂料补充路线，而且其又是本关一个商标取得的必须路线（具体位置请参见后文），所以还是要掌握的。



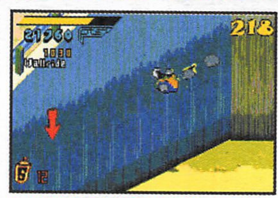


这段电线上的滑行虽然不长，但是却可以一次得到10几个的涂料，可以说是非常划算的。

因为时间上的充裕大可不用什么特定的路线，涂料用完了就利用上面的方法取得好了。这样反复2、3次就可以完事。稍有难度的就是场景西部的3个小图，利用可以在墙上滑行的能力可以一次全部涂完。



这里的加速距离比较重要，最好从最后一辆红车处开始助跑。



成功后就会看到主角漂亮的在墙上滑行并连续完成3个涂鸦，这样的动作才是涂鸦系列的精髓。



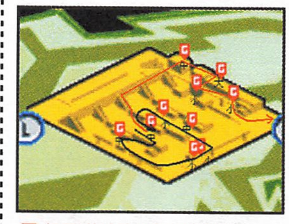
还剩下最后一个小图，而时间还有125秒。虽然称不上是神速，但也应该算是不错的成绩。如果没有前面周密的计划，就连完成能否都成问题，别说创造好成绩了。



SHIEUYA-CHO

难度:★★★★★★

本关的攻略重点在于场景1的快速涂鸦路线和场景4的隐藏路线的寻找。场景2因为比较短并且没有涂鸦，所以不会介绍。

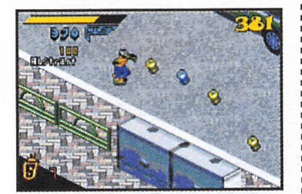


场景1的涂鸦分布及路线分析。

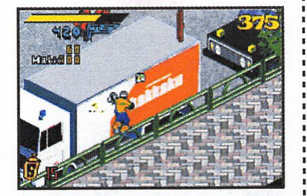
场景1图的分布大概可以分南北两个部分。上图中路线1(黑色路线）为南部涂鸦的涂法，路线2为(红色路线)为北部的。从图中可以看出整个场景以中小图为主，虽然看起来很多，但涂起来并不是很困难，路线的选择才是关键。

路线1

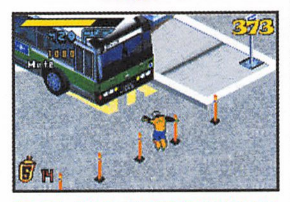
起点处有8个涂料，很容易就可以取得。下来后就把下面公车上的中图完成。然后跳上下方的栏杆又可以得到13个涂料。这样开始的涂料就不用愁了。接下来按照上图中的路线可以一次完成南部的所有涂鸦。



■ 这里的涂料一定要拿到，这样以后都不用特意去吃涂料了。



■ 得到涂料后顺势左传，跳到这个栏杆上完成2个小图。



■ 再次左传完成这里两辆公车的中间小图。



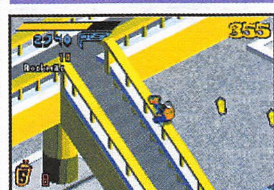


■ 绕回来完成最后一个公车的涂鸦。



路线1这样走可以基本不走回头路的完成南部的所有涂鸦，更重要的是还为下一步北部涂鸦做了准备。从楼梯的扶手滑上天桥后可以直接跳到北部涂鸦所在高台上。

路线2



■ 完成南部最后一个图后，从左方的楼梯上天桥，注意要从右边的扶手上，这样可以得到更多的涂料



从现在就要开始北部的涂鸦，在高台上有不少的可以一次得5个涂料的蓝色涂料。千万不要浪费。说得更明白点就是当你现在所持的涂鸦数和上限相比小于5时就不要吃这些涂料。这也是为了场景3的两个大图准备。在完成右边高台上的那个大图后可以直接涂上下方的一个小图，方法见下。



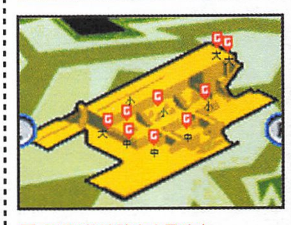
■ 完成大图后从图示位置直接向前跳。



■ 如果方向正确的话就可以从广告牌的后面完成这个涂鸦。

再完成旁边的一个小图后就可以离开这里进入场景2了。场景1因为图比较多，花费的时间也相对要多一些，但最多不应该超过110秒的，如果你超过了，那么很抱歉，请重新来吧。

路线3

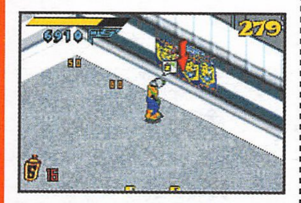


■ 场景3的涂鸦大小及分布。

场景3中一共有3个大图，尤其是入口处的2个，刚才已经说过了，在场景1时要节省涂料，保证到这里时最少要14个涂料。

完成2个大图后向前滑行可以得到不少的涂料，然后直接跳到中层去，最好是通过大象

滑梯，因为那样可以得到不少的涂料。只是难度比较大，不用必须掌握。把中层的3个小图完成。

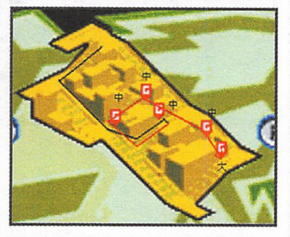




然后就是下层了，要多吃一些涂料，因为还有一个大图呢。如果发现警察的话就先逃跑吧。并没有太好的顺序。只能边吃涂料边涂了。都涂完后通过中层的大象滑梯来到上层。继续下行进入场景4。

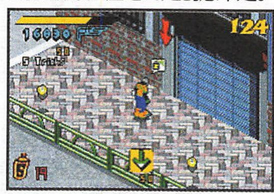
总体来说场景3的结构比较乱，并没有一个太好的路线。还好涂料比较充足，只要不出现重大失误120秒完成是比较理想的。在进入场景4时如果不保证有120秒左右的剩余是很难完成本关的。所以在场景3想取得好成绩有时运气也很重要。

路线4



场景4的行动路线及涂鸦大小分布。

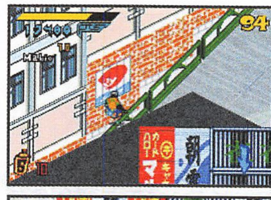
场景4设计的之精妙是我玩这款游戏感动最深的地方。这也是我本篇攻略最想和大家分享的地方，毫不夸张地说，如果没有下面这条隐藏路线，完成本关的难度将大大的提升。至少笔者不用这条路线是无论如何也过不去的。我不敢说这条路线是最好，但绝对是创意十足。

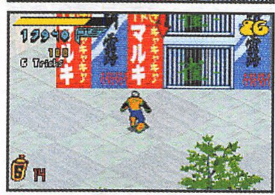




按照上面的黑色路线完成这两个中图，很容易。

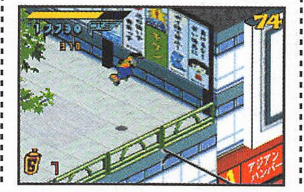
下面是关键，这时不要继续下行，要反过来沿着红色路线上行，去完成最上面的那个中图。

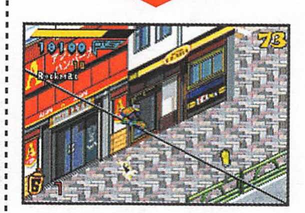


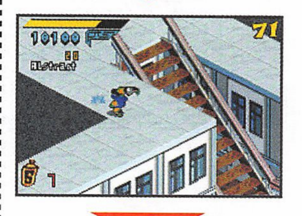


从栏杆滑上来后就可以看到这个中图。

下面是一组连续的图，请注意看。



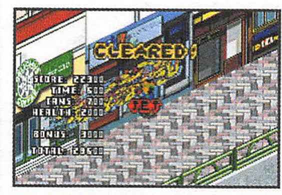






完成前面的中图后不要从楼顶下来，而是从中间的钢丝滑到对面的楼顶去，而另一个中图也就在这里。这可以说是本关最大的难点。如果能够找到这条隐藏路线，完成本关就变得很简单了。

最后一个大图就在这个楼的下面，只要涂料够用就没有任何问题。关卡设计的初衷到底是否就让玩家走这条路线笔者并不清楚。但是第一次从楼顶实现街道跨越时真的很激动。这样硬派游戏只有SEGA才能做得出来。



呵呵～"JET"评价。这个游戏玩到这儿份儿上也算是圆满了。



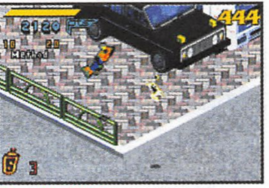
的收集篇



SHIEUYA-CHO



场景1中部。



场景1北部。



场景2西部。



场景2中部。



场景3中部从上方的跳到滑梯上可以得到。



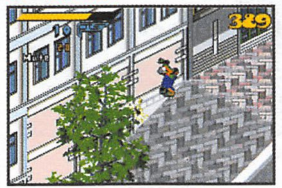
场景3中部。



场景3西部从左方跳上升降机在尽头处向前方跳。



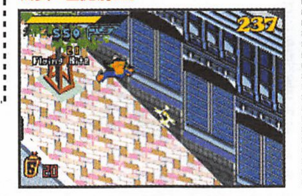
场景3北部。



场景4南部。



场景4中部从绿色的栏杆上滑行跳跃需要一些提前量。



场景4北部。

场景4中部从右侧的绿色栏杆滑行跳跃。



场景4中非常难拿的一个商标，笔者在这里花费了N长时间，甚至还用到了2N长时间前学过的高中立体几何来计算物体空中的具体位置，读者看下图就可以很直观的了解到具体的取得方法。



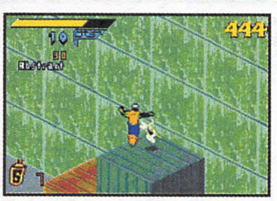


BENTEN-CHO

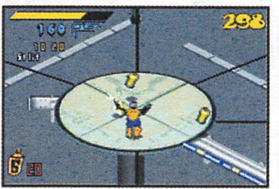


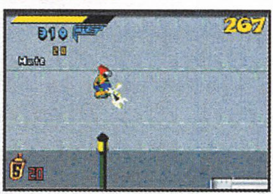
场景1东部 。

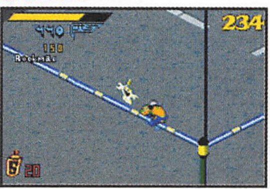
转下页


■ 场景1北部从右下方的列车上跳到箱子上。


■ 场景1西部。


■ 场景2中部。

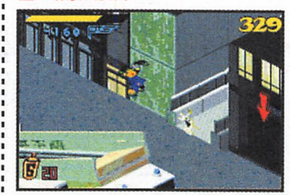

■ 场景2东部从左边的绳索跳需要一点的提前量。


■ 场景2南部。

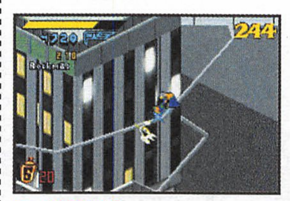

■ 场景3东部从银色栏杆滑行到尽头向右边跳 。

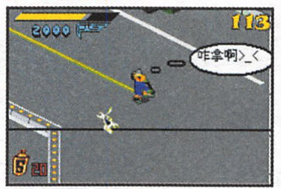

■ 场景3中部。


■ 场景3北部。


■ 场景3北部。

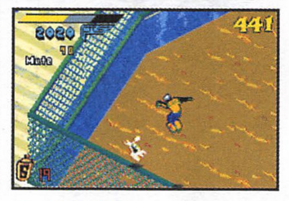

■ 场景3北部。

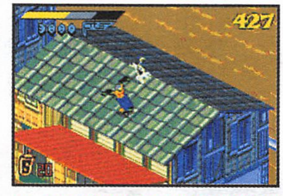

■ 场景3北部。

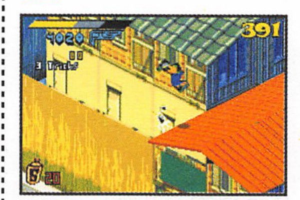


■ 上图所示的是场景4中唯一的一个商标所在位置，请恕偶直言，这里好像是个BUG－_－b（涂鸦FANS表打偶）。笔者在这里也是花费了大量的时间，尝试了多种可以跳上钢丝的方法。但是每次都是郁闷而归。很多次都是明明看到落点就是在钢丝上可是就上不去T_T，而且在这个场景中还有一个条钢丝也同样上不去，相比之下那条有很明显的路径可以跳上去，但是仍然不行。这也是笔者认为这是BUG的最大原因。当然这只是偶个人的推断，如果不是BUG的话还请读者海涵。

KOGANE-CHO


■ 场景1东部。


■ 场景1中部跳上左边的房顶后落到这里。


■ 场景1中部。


■ 场景1东部。

转下页

■ 场景1南部。



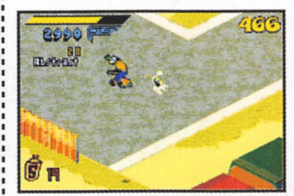
■ 场景2北部。



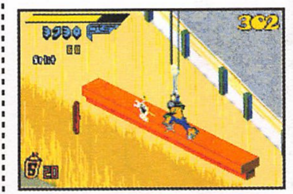
■ 场景4中部。



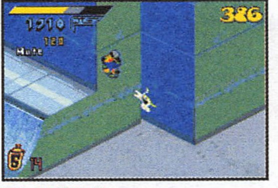
■ 场景2中部。



■ 场景4南部。



■ 场景4中部。



■ 场景2北部。



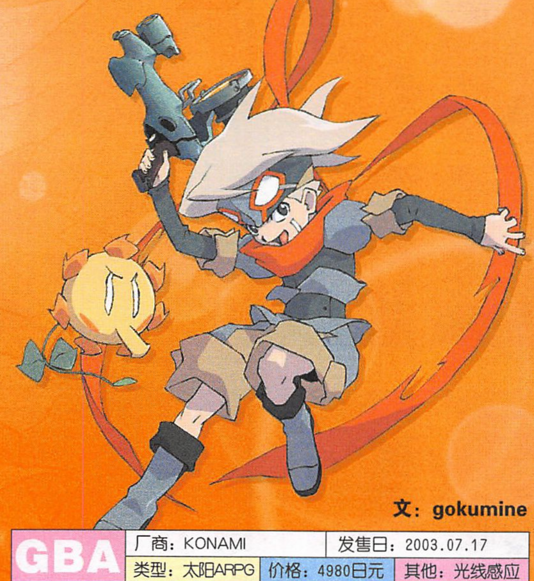
■ 场景4北部。



全研究 完

文/GUGU





文：gokumine

GBA	厂商：KONAMI	发售日：2003.07.17
类型：太阳ARPG	价格：4980日元	其他：光线感应



STEP 1 基本操作及其他

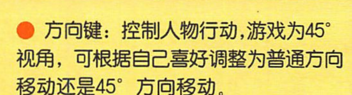
● 方向键：控制人物行动，游戏为45°视角，可根据自己喜好调整为普通方向移动还是45° 方向移动。

● A键：打开宝箱、接收阳光（在室内需要站在有阳光射入的位置）、拉住棺 材、敲击墙壁

● B键：使用太阳枪

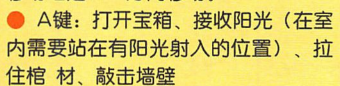
● L键：发射飞弹、菜单选择中切换

● R键：在身体不动的情况下窥视四周、菜单选择中切换



● SELECT：菜单画面——分别是アイテム（道具）、太阳铳（太阳枪）、マップ（地图）。"太阳枪"的画面中可以选择更换太阳枪的装备，地图画面中"A键+方向键"控制地图画面的切换。

● START：セーブ（存档）、スリープ（睡眠，SELECT+L键+R键恢复）、オプション（游戏设定）、キャンセル（退出）



—— 破解ROM特有操作

由于模拟器或者D卡无法模拟光线感应器，因此会比正版卡带多出几个操作，是用D者不可不知的非常关键的操作。

"L＋左"或"L＋右"：调整阳光照射的强度。

"L+R+上"：时钟以60倍的速度增长，可以快速的让时间运行，游戏中要经常用到。

—— 关于太阳枪报警

当长时间处于强烈阳光下的时候，一定时间以后太阳枪就会出现报警现象，在收集阳光的地方会出现“OVERHEAT”的字样，这时候太阳枪就不能使用了。要想再次使用就要在弱光下等上一段时间或者退出游戏重新开始。看似很讨厌的设定，其实是为了玩家的身体着想，万一弄个中暑可就不值得了。

精灵虫

在游戏中会遇到打出水晶的情况，水晶破了以后就会出现小虫子在飞舞，这就是太阳虫。太阳虫一共有3种，一种是太阳虫，黄色，吸收以后可以增加太阳枪的能量；一种是月光虫，蓝色，吸收以后可以回复体力；还有一种是暗黑虫，血红色，吸收以后减少体力。

光线对游戏的影响

游戏中是和太阳光线有着密切的关系的，阳光不仅可以给太阳枪充能，而且还影响着游戏。光线越强，敌人的移动速度越快，同时一些机关（如：喷火口等）的速度也会加快，另外在太阳都市的开始大风的强弱也和阳光强度有关。而且有些机关都需要利用阳光才能完成。

时间对游戏的影响

游戏中内置了时钟，因此也有现时世界的日出日落，白天黑夜。不同的时间游戏中的敌人也会不一样，都有自己的习性，有的喜欢白天出来，有的喜欢夜间活动。同一地点的同一敌人有时看见它到处转悠，有时却在睡大觉。

攻击敌人的窍门

在攻击敌人的时候一般敌人会看见自己，一般情况下是先将敌人从背后打昏以后再干掉，不过一旦失误后果也是一样，其实只要在障碍物后面使用大范围的攻击也能攻击上敌人，一边打一边和敌人绕圈。在攻击敌人的时候在背后攻击比正面攻击的力度要大，使用相克属性的武器比使用相同属性的武器要管用。



敌人的状态

★“！”：白色，表示敌人发现周围有动静，但是没有发现主人公，这时敌人会向发出声音的地方移动查看，不会影响成绩。红色，表示发现主人公，这时敌人会立即展开攻击，对过关成绩有影响。

★“？”：当敌人发觉周围有动静过去查看并没有发现什么的时候出现，不会影响成绩。

★“…”：当敌人在背后受到主人公的攻击的时候出现（蓄力攻击除外），敌人会被打晕，这时主人公可以任意在其周围走动也不会被发现，敌人头上的…会根据时间慢慢减少，在减少过程中如果攻击敌人还可以增加…，而且攻击力会加倍。

★“☆”：当敌人受到猛烈撞击的时候，会暂时失去知觉，和…相似，这时主人公的任何行为也不会引发敌人的放映。

★ 以在其周围走动，不过一旦撞上敌人后，它就会清醒过来。

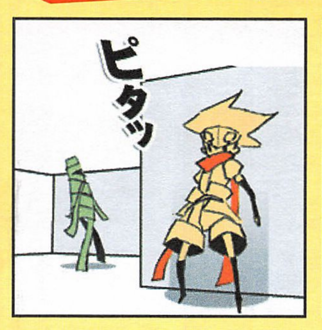
游戏的过关评价

游戏的过关评价和很多因素有关，首先是时间。时间越少评价越高；其次是被敌人发现的次数，也就是出现红色“！”的时候,被发现次数越少评价越高；最后一点就是看接关的次数,也就是本关死亡的次数,当然是越少评价越高了。等级按照从高到低的顺序排列依次是：S/A+/A/A-/B+/B/B-/C+/C/C-。如果要想取得S评价的话就要在时间最少的情况下将其他有数字显示的要全部为0。不过要是为了收集道具的话即使是最快也会来不及，一般都需要打完了重新再来一次。

注意事项

请大家在游戏的时候仔细查看说明书，不要长时间在太阳下使用，一定要在通风良好的条件下进行，如果游戏中出现任何不适请立即终止游戏，如出现中暑现象请立即就医，如果要长时间在阳光下使用，请戴好帽子涂好防晒霜。如果您游戏后出现的任何效果和作者、杂志社本人无关。

全动作说明



■ 紧贴墙壁，躲过敌人的视线伺机行动,另外贴在墙壁上移动可以减少发出的声响。



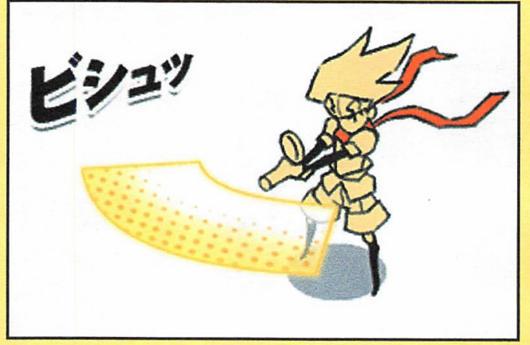
■ 敲击墙壁吸引敌人注意，用于吸引敌人。



■ 接收阳光,为太阳枪补充能量,必须在有阳光照射的地方。



■ 使用光线枪攻击，轻点B键。



■ 太阳枪的特殊攻击之一，按住B键的大范围攻击。



■ 特殊效果的飞弹攻击，使用L键发射。



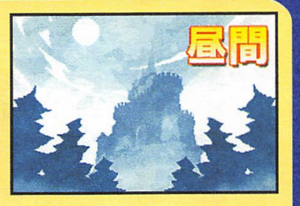
■ 推动物体，先贴近，然后按反方向推。

ゲーム画面

■ 窥视。站好了后按R+方向控制视角查看屏幕范围外的地形







游戏中时间的变更。由于游戏采用了实时时钟的关系，因此即便是同一个地点，在不同的时间进入，所表现的画面也是不一样的，如图片，就是分别“白天、傍晚和夜晚”的同一个地点。就拿夜晚来说，月亮的圆缺也都会根据时间的不同而发生变化。另外一点就是白天和夜间的敌人出现的种类和数量有差别的




阳光对游戏的影响。如图，第一章感应不到阳光，地图的低洼地上都有水，当踩在上面的时候非常容易引起敌人的警觉。而如果拿到阳光充足的地方，很快地上的水就会被阳光蒸发掉，真是非常独到的设计。

常见敌人



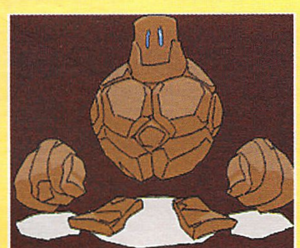
■普通的吸血鬼，被通称为"ボク"的家伙，行动缓慢，最大的弱点就是怕光。可以用太阳枪轻易干掉，不过后期有不同属性的出现（话说回来，大蒜和十字架好像也是吸血鬼的天敌，为啥晚上不能带那个去挑战啊，疑惑）。



■ 木乃伊，视力超级的弱(基本是没有视力)，但听力超级的强。对于这种家伙最好不要轻举妄动，好好的贴墙行走为妙。弱点是怕火和光。如果被发现，只要稍微往旁边移动一下，不要乱动就不会被发现，不然它会扔炸弹。



■ 黑暗物质所构成的"暗之精灵"，可以吸收玩家的体力。它就是由上面的吸血鬼所放出来的，弱点也是阳光，只要碰到阳光就会自动消失。



■依靠魔法的效果制造出来的泥石怪，攻击力相当的强。当看见玩家的时候就会变成圆石来快速的攻击玩家，不是好对付的家伙。

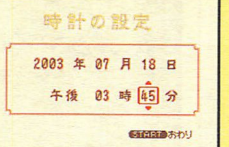


游戏设定



由于这个游戏有别于其他的游戏，因此会增加一些不同于其他游戏的设定。首先是游戏的说明，跳过后是进行机种的选择，因为GBA和GBASP的外形有很大的差别，因此这个游戏要选择自己的类型，以便很好的接收阳光。之后就是时钟的修改，游戏内部不仅有光线感应器而且还内藏时钟功能，大家在设定的时候时钟就会开始走了，游戏中时间也就会和真实的世界一样开始流动了。

之后就会看见游戏的标题了。先选择一个存档区，然后是RPG的基本套路给太阳少年起名字，游戏默认的是ジャンゴ，在这里因为是俺开始打游戏，那么还是按照规矩叫ミネ（后面为了方便，全部写为mine），名字好了后是地域的选择，这个和游戏有很大的关系，各个地方日出时间都有不同，因此游戏中也会不尽相同。不过我们不在日本，选第一个トウキョウ（东京）吧，反正记住比人家时差晚1小时就是了。反正白天玩就是了，模拟器和烧录玩家就更不用多说了。之后就能进入第一章的游戏了。

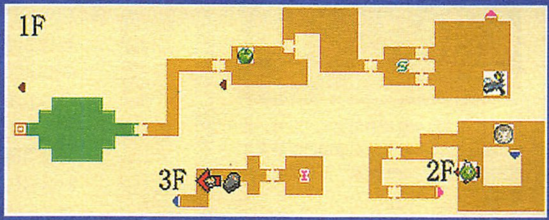


第一章 死之都

1-1 雾の城

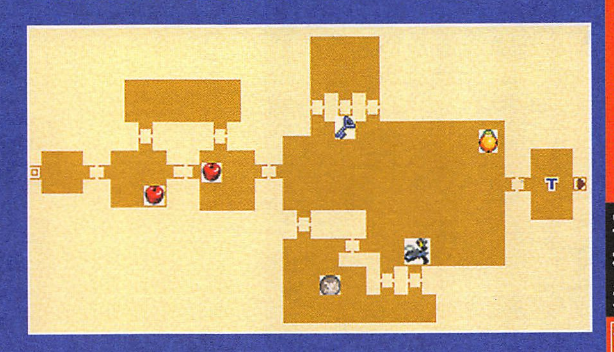
在这里玩家会进入一个城堡，开始太阳使者对话完了以后不要忘记上侧有个宝箱，从桥上过去后就可以来到雾の城的城外。往上走到中间后，太阳使者就会召唤出净化魔法阵，我们的目的就是要把伯爵的棺材拉到魔法阵中央。开始先沿着山路往上爬，如果白天的话会遇到乌鸦。来到城堡里以后中途S的地方有个能量补充的地方，补充好了上2楼。在2楼会遇到吸血鬼，可以通过躲避在障碍物后面使用得到的太阳枪新配件的功能干掉他，这样就不会被发现了。绕过去以后在上3楼前有个宝箱，在3楼的最上面来到了伯爵的房间，干掉屋子里的蝙蝠后，按A键拖住棺材，然后把他拉到净化魔法阵那里。中途如果棺材抖动就暂时先放开，等平息了再继续拉。来到净化魔法阵把棺材拉到中间以后，就会出现净化装置，首先要先给她们补充阳光，就位以后来到下边的圆圈中按A开始净化。净化中伯爵会使用暗黑力量抵挡阳光，这时要赶忙去受挡的净化器那里使用太阳枪给补充能量（照射），直到伯爵的HP完全耗尽为止。



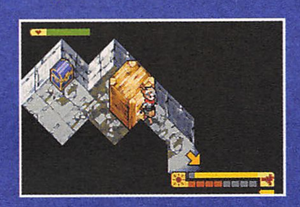


1-2 小さな洞窟

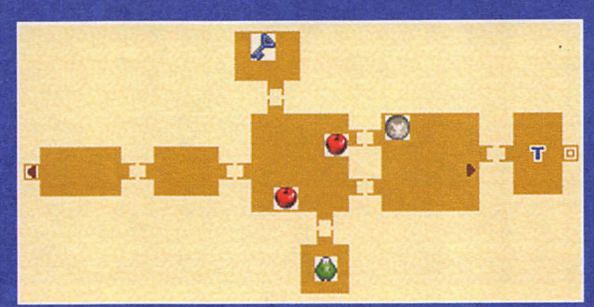
这里一开始太阳使者会召唤出转移魔法阵，一开始先干掉敌人，取个宝箱，先去右侧那宝箱，然后回来从上面走，开始需要打晕敌人再干掉，通过了以后来到一个三岔口先到下面的，利用障碍物干掉吸血鬼中途有宝箱，一直往右干掉在拐角那里观望的吸血鬼，扫清障碍，最里面有太阳枪的配件。返回后到上面，敲击墙壁吸引开敌人到里面先干掉外面的敌人，然后进去打昏台子上的吸血鬼干掉，另一面是钥匙。回去后一直往右就可以到达门口了。小心在门口上方也有个敌人，可以绕过去后干掉，取太阳使实后进门。利用回转攻击干掉全部蝙蝠即可。之后太阳使者会再释放转移魔法阵，可以在两个之间瞬间移动。



1-3 死者の门



开始一直往右走，到下个房间后利用障碍躲开敌人。到达大厅后先干掉下边的那个，然后在下边往上开枪打平台上边的吸血鬼，之后先往上去，推开箱子以后找到钥匙。然后从大厅下来取一个命之果实。往右的时候先走平台下边有银币，然后从平台上边再到刚才的大厅。先利用障碍干掉敌人，然后从上边往左回来取那个红宝箱。补充阳光之后就可以去战BOSS了，这次是个剑，站在光亮处不断开枪就可以。



1-4 地底の灵基

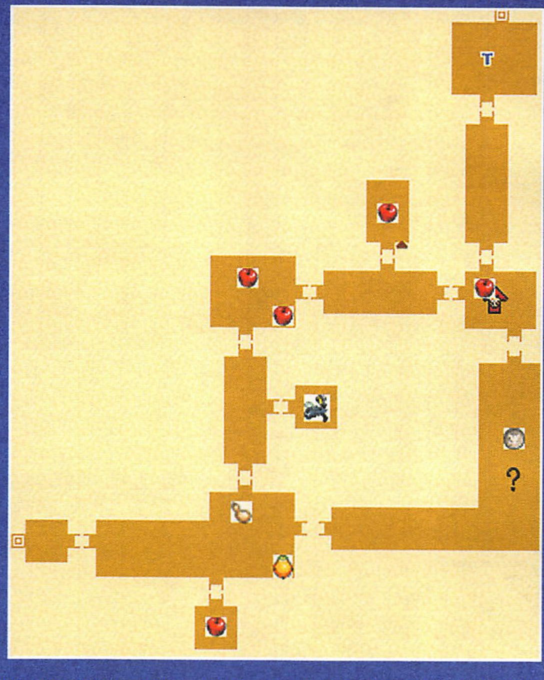
这里会有个分支，走哪边都可以见头目，两边也可以全部都打，先走右边的。这关的敌人是木乃伊，对声音非常的敏感，利用这点要经常敲击墙壁来吸引他们，然后绕开快速脱出。如果一时不小心被听见的话只要稍微移动一点，靠近墙壁或者不动就可以躲开。贴墙行动可以不被发现。在BOSS处可以在图片的位置不断的敲击墙壁吸引敌人，使用旋转攻击可轻易干掉4个木乃伊。本关要小心蓝色十字架形状的地面，踩上后会掉下地雷。





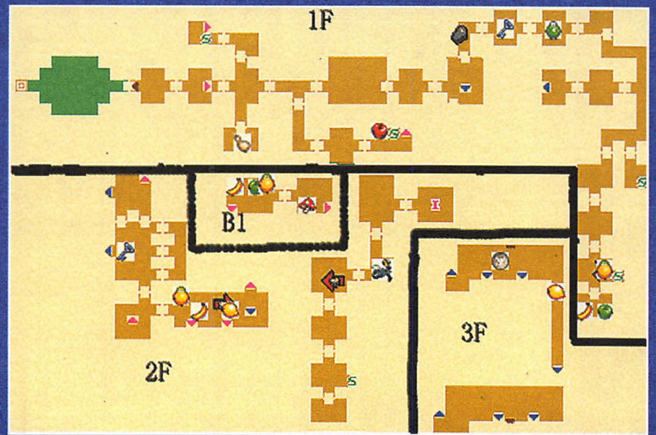
1-5 古き森

一开始到这里后小心地上的水，踩上会惊动泥石怪，建议到阳光充足的地方把水蒸发掉。左侧有石头挡着，暂时还没有办法过去，不过好在不影响剧情，只是枚银币罢了。往上走躲过敌人在右边有太阳枪的新配件，出了这里会发现有泥石怪站在高处巡视，可以隐蔽在下边将其干掉。到达最终出口的时候只要敲击墙壁，把敌人吸引过来，他们就会自动的撞到一起，然后趁机收拾掉就可以。

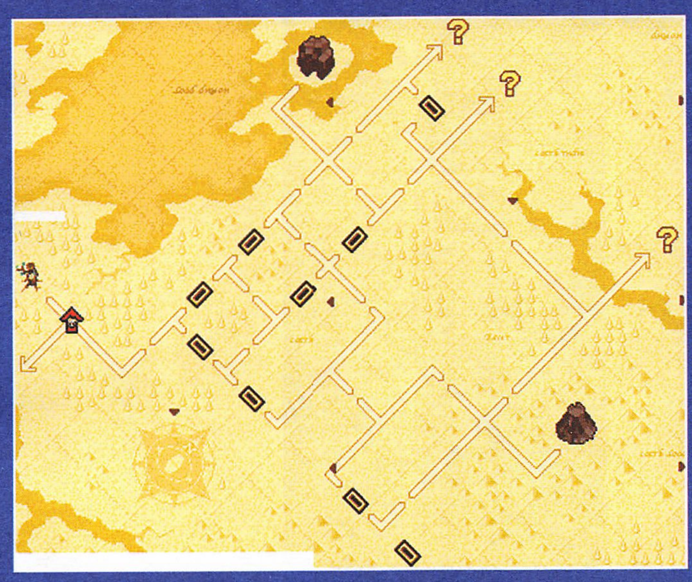


1-6 血锖の馆

又要和伯爵碰面了，一开始太阳使者会召唤出净化魔法阵，然后会得到一个太阳枪的配件。进入城堡，开始一片黑暗，可以利用窥视查看四周，先上2楼把箱子推开以后得到钥匙，下来把门打开。刚一进门会看见一个浮空的东西，用太阳枪打一下就能点亮屋子。之后上面敲击墙壁引开敌人上2楼。把箱子压到灯旁边就可以从门过去了。到了外面先进下面的门，干掉蜘蛛上3楼，通过阁楼来到房顶取宝箱后回去从右边进门下楼。来到图片中的房间后里面的木乃伊不要干掉，在图片的位置换上能发声的枪，冲机关处的墙壁开枪吸引敌人，敌人站上后背后一击打晕，通过。之后来到庭院，来到了另一个房间后需要拉动数字，拉动数字之和要和庭院中地形的数字相同即可。进了门按照7−9−10−1−3的顺序踩数字即可打开楼梯。通过地下室后来到1楼，推箱子把路铺好，来到分支地点后一直往下拉下拉杆后到下个房间，把敌人打晕后在打到机关上，下面一个房间有看不见的敌人，在下面的屋子里拉动把手后出来。房间发生了变化，把一个吸血鬼打到机关上，利用声音把另一个吸引到机关上通过铁门。在有箱子的房间得到飞弹（L键发射），铺好路以后在里面再次见到了伯爵。胜利后把伯爵往回拉，放到升降台上后拉把手，然后自己沿路返回降到1楼，之后一个往上边返回，利用棺材和敌人压机关通过。中途太阳使者会放一个魔法阵，把棺材放上它就不会乱跑了。之后一直往左把棺材拖到净化魔法阵就可以了。

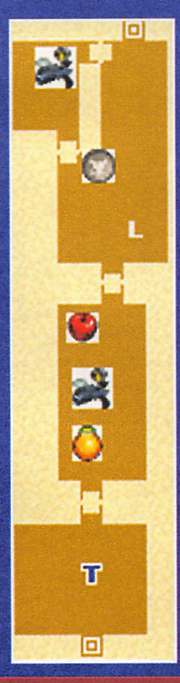


第二章 封印の丘



胜利以后右侧前往下一个目的地，先走左边的路上去找到大地巫女リタ，由于吸血鬼变异造成了太阳树的枯萎，在リタ那里得到太阳果实后，调查箭头的地方选太阳之实后按暂停种植。临行前还得到"太阳树之叶"和青蘑菇。

2-1 舍てうれた武器库



刚一开始就遇到一个黑衣少年，一下子把mine打倒，他就是暗黑少年サバタ(萨巴达)。看来这家伙以后就要誓死和俺作对了，等他走了后我们还是赶路吧。一开始先直接往下推石头把路架好在通过楼梯下来，一直下到头后有个银行，就是地图中L标记的地方，在那里可以借阳光。之后把石头压住机关，去上面的房间拿太阳枪配件。下来以后会看见有隐身的敌人，



千万不要去惊动他。本关BOSS是那个剑魔，轻松搞定。

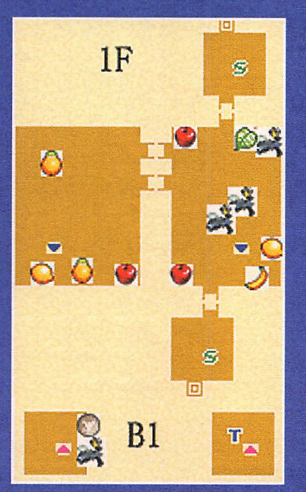
2-2 试练の阶段



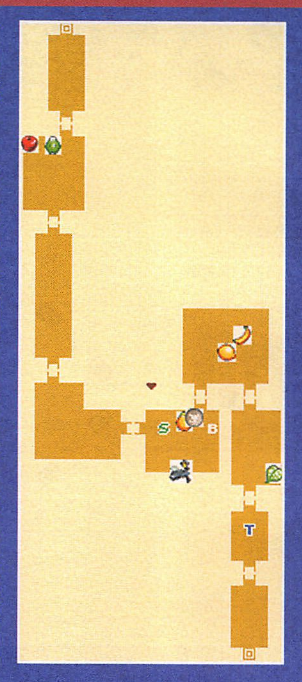
一直往下来到这里以后，这里是个漆黑的地方。到达第二个房间后先点灯，之后把箱子推到上面取命之果实，其中一个箱子要先推到凹槽中。下一个房间不要干掉吸血鬼，先点灯，一直敲击墙壁吸引敌人，最后站在机关上敲击墙壁，等敌人过去查看踩上机关就可以通过了。来到有S的房间后第一先点灯，然后可以看见有蜘蛛和隐身的敌人，要想取宝箱就很容易被蜘蛛发现。下一个房间中地上的红色装置是报警器，可以利用它吸引全

部的敌人。到达下个房间后在平台上有个敌人，要在他背对我们时开枪打昏他，不要打死啊，使用发声的配件就成，之后一直用子弹把他推到机关上。到了BOSS那里以后利用警报器吸引他们，从障碍后面开枪打，打死以后要先闪开，他们会爆炸。

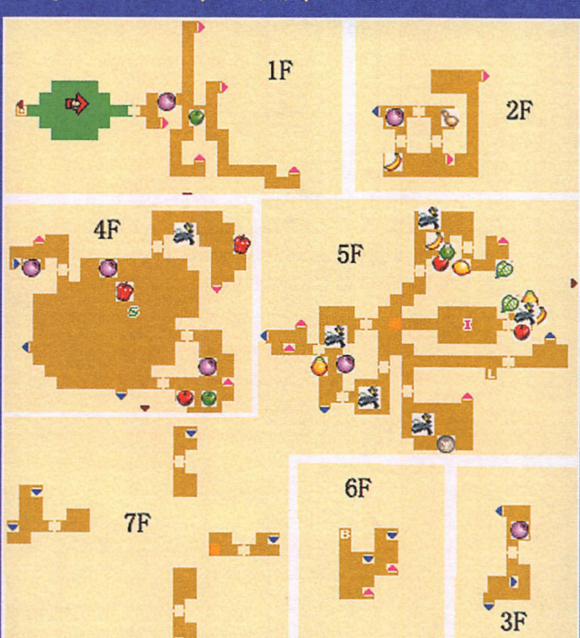
2-3 暴かれた基地



这关是在露天，敌人基本都是泥石怪，主要是路很绕人，开始先到左边，通过左面再返回右面才能过去，不过建议多绕一下，有很多道具。从左面到地下一层，里面有太阳枪的配件和银币。来到右面以后注意在最右上角和左下角还隐蔽着宝箱了，不要看花眼。地下BOSS还是会爆炸的那种，不会有什么难度。本关注意在有树的地方经常被树叶挡着宝箱。



2-4 火吹山（大关）



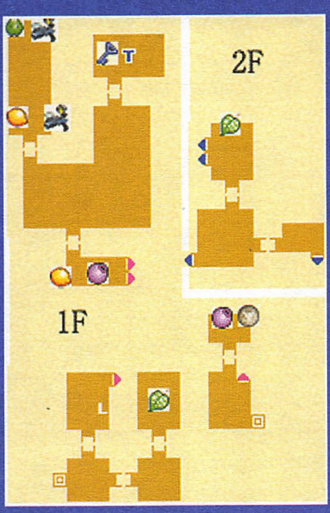
这关是需要拉棺材的大关了，地图也比较复杂。不过注意在小路一直往右下跑就会到达地图上那个隐藏的塔那里，不过现在还无法挑战。来到火吹山以后先召唤净化魔法阵，一直沿路走进入洞穴到2F。刚进去就能得到千里眼の实，这个可以看清隐身的敌人。在这里全是火属性的敌人，下来后先上楼梯到3F推下箱子，返回绕到上面推开挡路的箱子到3F，小心地上的熔岩，之后把那个箱子推过去顺好路到达外面。先把回去那里的箱子推好，之后到上面的两个挨着很近的洞口那里，也就是地图1F的上面入口。这里是4F，先走右边的推箱子，然后返回左面的，两个洞穴来回绕着走。来到大厅后太阳使者会提示开动升降机。通过S点绕到地图右下的房间，在这里先走右边上楼，先推下穿过喷火的地带来到了升降机那里，启动后地形发生变化，平台上移。

原路返回后从左面去4F的大厅看见地形发生很大变化，出了洞口后推完箱子进入最后一个洞口。在这里来到4楼的平台上看见了守护火吹山的巨人，之后往上走，里面得到个配件，来到5F后出来一直往下走，下来先拉下升降机，火焰平台升到了这里，去下面的房间推箱子后上到6F，在这里走下面上到7F，在尽头拉摇杆放下浮板。返回后再次见到了暗黑少年，他离开以后往上走，经过移动的浮板出到室外，尽头可以拉摇杆落第二块浮板。返回去走左边，也要绕过岩浆。之后走左面的路口，尽头有机关的地方往右最后一块石板落下。回去到中间的平台上看见暗黑少年把铁巨人唤醒了。干掉他以后就拉棺材吧。不过先去平台上边取宝箱的先。之后就拉回去净化吧，方法和以前一样，不过他也会攻击。



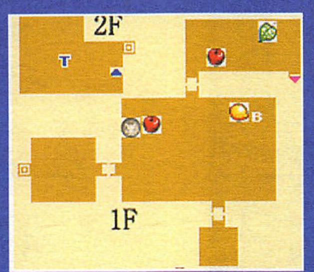
2-5 名も知れぬ砦

开始先一直往上绕到2F，在这里会遇到陷阱，踩到上面掉到1F以后，原先被石头挡住的地方就可以推了，里面有树叶。再次到2F后右面是通往出口的门，现在没有钥匙，一直往上再下到1F，注意这里有隐藏的道具，需要使用千里眼之实才能看见，同时也能看见那隐身的敌人。之后来到1F的大厅后下楼梯后去上面，在那个房间内有太阳枪的配件（使用千里眼），返回去到T房间打BOSS。本关的头目比较有特点，要求在不被敌人发现的情况下取所有的宝箱。之后取了钥匙返回去开门下楼，在出去以前不要忘记到下来后往上的房间里取银币，里面有一个箱子怪。

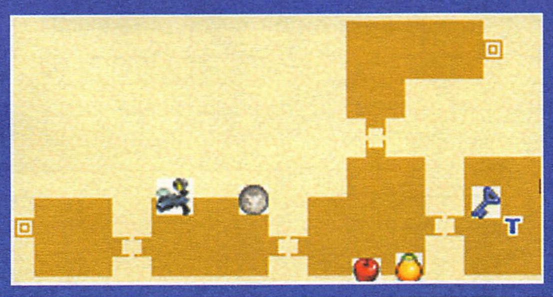


2-6 死の岩壁

这里又是分支，这个地点是走的左面的路。一开始一直往上爬到顶上进入上面的洞穴，在洞穴里出了洞穴以后就是2F，在这里直接和BOSS交战。这个头目是个大斧头，只会使用他周围的几个兵器攻击我们，靠近了直接打就可以过去。



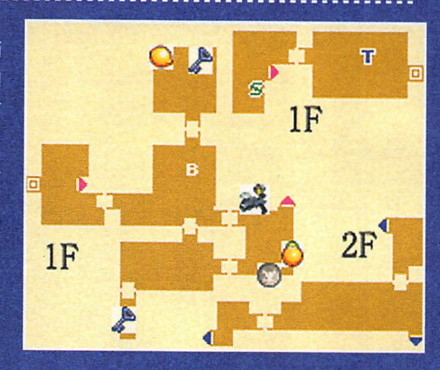
2-7 朽ちた坑道



这里的道具要经常使用千里眼的道具才可以看见，都是隐藏在各个角落里。最好的敲击墙壁引敌人过来干掉的比较好。一直往右就可以到达BOSS处，这里的头目需要全部干掉就可以过。随便敲击一处墙壁躲到角落里面等着敌人自己被火烧就可以轻松过关，拿了钥匙回上面开门出去就可以了。

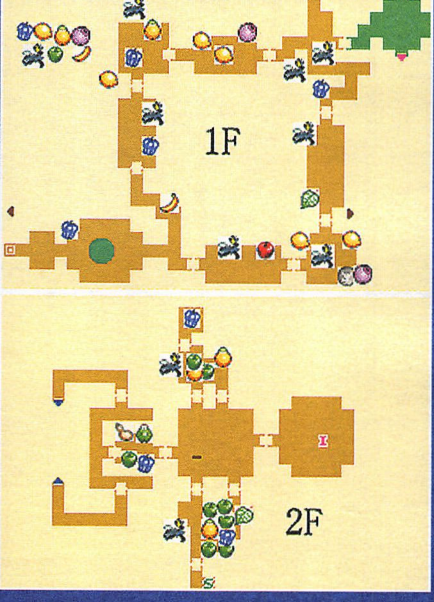
2-8 苦闷の家

开始时这里什么也看不见，不要上楼先走下面的门到右面有B的房间，把灯点上会看见有隐身的敌人在这里。右面的门进去有配件，先面的门暂时先不要去，前到上面的房间取钥匙，把敌人引出来干掉即可。回去开2F的门，绕过蜘蛛（地上有下落陷阱）后先下楼，到左面的房间把灯点上后推箱子到机关上，进门后得到钥匙，回2F开门战BOSS。这里全是一片漆黑，需要消灭全部的敌人，其实在下面打上面的就可以，一个爆炸，附近敌人也会爆炸。



2-9永久冻土（大关）

这里又是需要拉棺材的关卡了。大家在一开始的地方可以找到新的道具"冰之实"，可以减少冰属性的伤害，同时这里圆圈处的大场地就是最终召唤净化魔法阵的地点。在右面的岔口处往上去，注意水中有扔冰块的章鱼不要被打到。来到山洞里要计算数学题，把相应的数字推到台子上面门就会开了。进去后在最近的一个入口里面有太阳魔法阵和8个宝箱(见地图上的左上角所标注的宝物)，之后分别在另外两个屋子里面完成数学公式以后出洞穴，来到上面这里全是冰，里面有2宝箱（见地图标注，这里和楼下是一张图），除了洞后在楼顶有太阳枪的配件和速之实，取了以后就到右边的场地。如果进入山洞里可以得到一个速度果实(地图中间的，两边的是外面)。取完了以后继续右面，通过推箱子下来以后来到绿色的地方，太阳使者刚召唤了净化魔法阵，暗黑少年就出现了，他走了以后走下面的路到2F。取了宝箱后来到中间的大厅，却发现通往BOSS的地方上不去。走上面那里有很多的宝箱，绕到右面的那个出口后再次来到大厅，到达顶层以后把箱子推到机关上，大厅中下面的门就会打开了。返回去从那门那里进去，取完了丰富的道具以后就可以上楼了。先把门外的箱子把路弄好后，进去看见暗黑少年召唤出了这里的守护者——冰狼，使用冰块撞它可以快速消减其体力，干掉以后就拉棺材到绿色的地点吧。利用

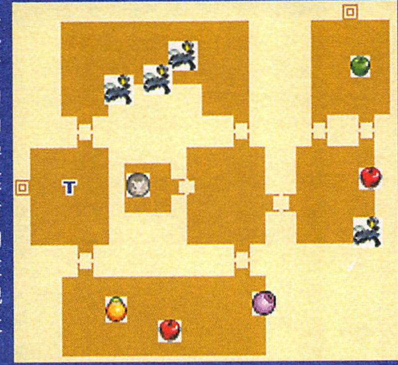


浮空冰可以快速降下，这回从上面的那个出口走，收2宝箱，这里有个命之果实。来到太阳魔法阵后还没等净化，冰狼就会召唤出暴风雪将阳光挡上了，看来这里是不成了，就拉它到外面吧，下个目的地就是绿色的圆圈处。出来后走下面，先把箱子推过去然后再推回来就可以到室外了，一直往下再次进入山洞后先把棺材放到魔法阵上，自己到外面通过陷阱往下落，顺好路在把棺材拖出来。躲过敌人后终于来到室外的平台，再次召唤出净化魔法阵之后就要开始净化了，剩下的就是等着冰狼升天了。之后去剩下的最后一个地点吧，不然是无法通过的。

2-10 瘴气の森



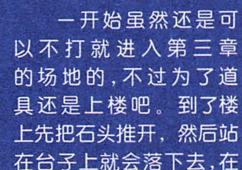
来到这里以后到处都是乌鸦，先走右面的出口把石头推下去，再走左面的过去。把一块石头推下去，再把另一块石头推到对面的蓝色箱子那里，返回去就可以取宝箱了。再次回来以后从左面可以看见很多的蜘蛛，这里的上面和下面都可以到达BOSS的房间，要是为了宝箱的话就都去，左面的小房间有个蓝宝箱。头目还是剑魔，轻松干掉。之后出来就到达太阳都市的入口了，地图上两外的左右两个有问号的地方现在还无法去。在这里上去之后就是第三章了。

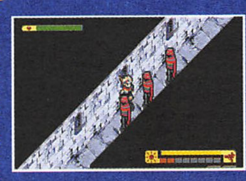


第三章 太阳都市

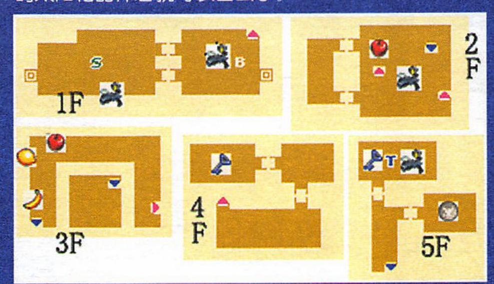


3-1 残された塔





一开始虽然还是可以不打就进入第三章的场地的，不过为了道具还是上楼吧。到了楼上先把石头推开，然后站在台子上就会落下去，在2F和3F使用千里眼可以发现隐藏的宝箱，尤其是3F，不使用一个也看不见。上了楼梯以后贴着墙壁往里面走即可过去，到了4F以后赶紧往左面跑，天上会往下掉铁球，在里面可以找到钥匙。之后往下一路小跑来到5F，在这里先去右面的房间，干掉敌人以后使用千里眼看见了银币，之后去打BOSS。头目是个铁甲人，好在移动比较慢，可以轻松搞定，之后取了钥匙后返回2F开门，到达3F以后乘坐平台下到1F，取了宝箱中的太阳枪配件后就可以出去了。



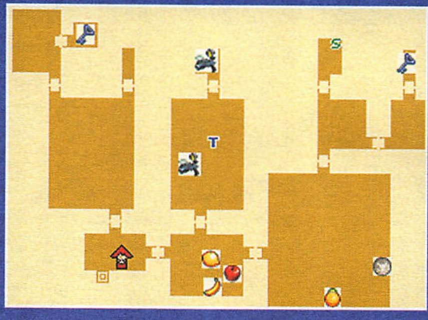
3-2 迷いの森

这里比较特殊，首先没有地图，而且是个比较麻烦的迷宫，虽然很容易绕到两边的进出口，但是要想到达其深处还需要一番工夫的。对于正版卡带要好些，因为时间好掌握，D卡的话就先让时间快速到天黑，然后再到天亮，只要天一亮立即停止调时间。这样就会通过影子判断方向了，早上太阳从东方升起，其他方向就不用我说了吧。上午的话方向是“北1回，东4回，北2回”，如果是下午那就是“北1回，西4回，北2回”，影子是会变化的，按照上面的方向走就会到达向日葵那里，然后太阳都市就会出现了。

3-3 奈落

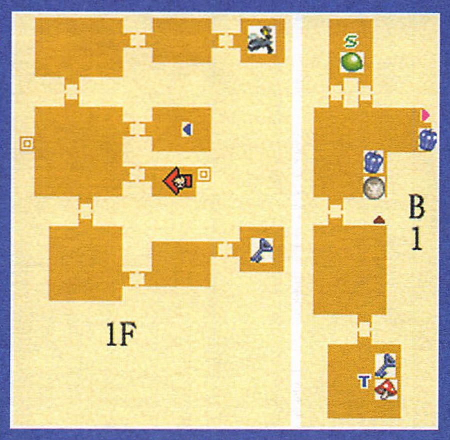
这里在地图上没有显示，也没有明显的路可以看，其实一直往左走就可以到达，在大地图上的迷之森的左面那个就是。一开始先往上去躲过木乃伊以后来到左上的房间，这里需要推石头把路通好到右面的房间，里面找到开门的钥匙。返回来在木乃伊的房间如果在有阳光的情况下，一定时间内可以到右上的小房间，里面得到个密码：上上下下左右左右BA（有是KONAMI的经典密码）。出来以后返回荏口走右面的路，右面房间有2个隐藏的宝箱，开右面的门来到最大的房间，需要等黄色的路出现才能取得银币，绕过去





到上面的房间后在右面房间内把石头推到两个机关上进去得到钥匙，回来开上面的T房间的门，干掉斧头怪以后得到两个太阳枪的配件后就可以出这个地方了。

3-4 冰の溪谷

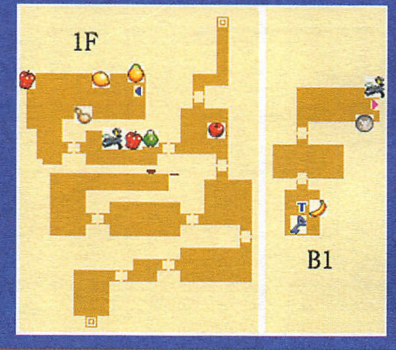


这里在迷之森的北面，一开始往上走，这里要推冰，先把下面的冰推到右面去，把路先通上，再到另一块那里一直往右推，回来把下面的这块冰给炎属性的太阳枪烤化，过去后再把冰推到上面空缺处即可通过。在最里面得到太阳枪的配件，回来到下面，把两块冰给一起推到下面的台阶下，需要先推过一块挡上方可。在最里面得到钥匙，回来开上面的门，来到B1，这里S处有隐藏的宝箱，之后一路下来穿过冰面以后来到下面的房间这个地方要先把下面的冰往上推（地图上的方向），去上面先往下再往左，两块就在一起了，下来把右面的融化掉，把上面推下来的这块冰分别往左、下、右的方向推即可到缺口处，过去后是BOSS，可以引诱章鱼抓木乃伊，一下一个，胜利后拿钥匙返回。冰面这里如果到右面干掉敌人，使用千里眼可以找到银币。

3-5 大地の伤迹

这里在冰之溪谷的右下面，一直下到底，开始下面没有钥匙，左面看见在墙壁中有个敌人，一般情况下当敌人遇到阳光就会消失，这时要先把阳光挡住，不过黄色的路也会消失，当他走过天窗的时候再照射阳光，敌人就会踩到机关，左面会有个命之果实，另外这里还有隐藏宝箱。之后绕过沼地后来到B1，下来后换上冰属性的配件熄灭火球以后得到枪配件和银币。来到下面的房间，可以看见有4个机关，而隔壁有一个敌人和一个机关，我们要通过

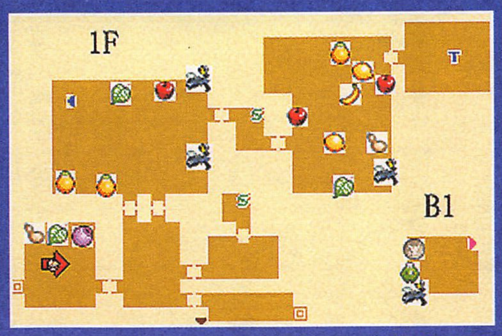




踩踏这四个机关控制敌人走上隔壁内的机关上方可把门打开，小心不要让敌人踩到火。过了以后就是BOSS，这个头目是个火属性的铁甲人，用冰无情轻松干掉，取了钥匙以后返回去开门。穿过木乃伊的房间以后来到一个地板都是机关的小房子，需要把机关全部都踩成红色，门就会打开了。之后往上走到下一个地点。

3-6 忘れられた基

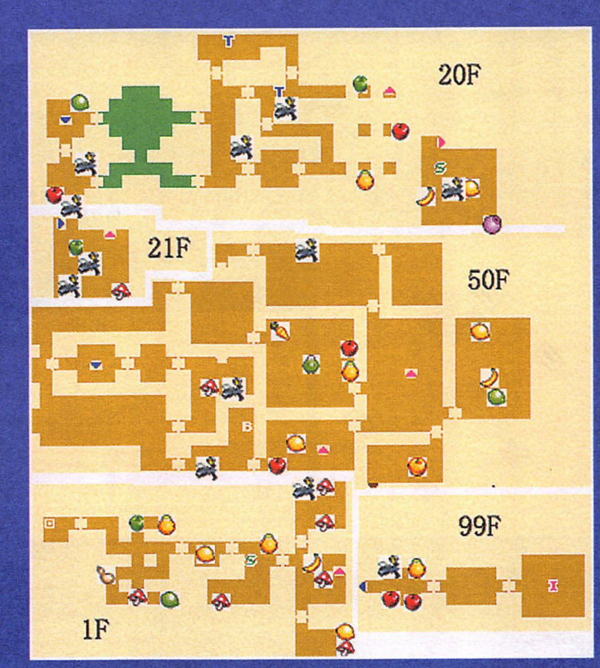
来到这里以后要多使用千里眼之实，这里很多道具都是隐藏的，往上走的时候先走右面的路口，那里有个太阳枪的配件，回来冲左面再进去，这里一定要好好的绕一下把道具收集齐全了再走，左上的楼梯下到B1，这里面引诱敌人后获得银币、命之实，还有太阳枪的配件。出来后在S处可以补给一下HP，然后再到右面的大房间里。这里的道具就更多了，都隐藏在各个角落里，收集完了以后就可以去T房间挑战BOSS了。本关的头目是一个冰属性的铁甲人，换装炎属性武器可以轻松搞定，本关的难点就是分散在各个地点的隐藏宝箱，稍微有点不仔细就会落下几个，一定要仔细的搜索一番。



3-7 太阳都市



来到地图上浮空的地带，太阳使者就会召唤出魔法阵来，站上去按A就可以传送的早已失落的太阳都市中。刚一来到这里就有了个不小的麻烦，一出门就遇到强风，很容易就会被吹下去，不过这里有个窍门，阳光强度越弱，风力就越小，不过如果自己的“红いキノコ”这个道具还比较富余的话那就使用吧，不过一定要节省，后面用着的地方还很多呢，使用后身体就会变小，在一定时间内就不受风的影响了，可以随意走动。不过一般的地方还是多试几次反正过去一个平台就从这个平台开始走，有弯道的地方再使用就可以，不然用干净了后面很难走的。来到S房间到下面来，吃了“红いキノコ”以后身体变小，然后从栏杆中钻过去，来到右面的房间后，往下走在下面得到一个“红いキノコ”，之后上去钻栏杆到上面的房间。之后要再通过栏杆



绕回刚才的屋子，把石块推到凹槽里面，下去拉动拉杆后有升降台落下来踩到上面到达20F。一开始的位置在左上角的蓝色箭头处，出了门先走下面的栏杆，里面找完了道具以后穿过栏杆到蓝色的平台上，在那里遇到了暗黑少年。经过一轮战斗以后，结果被人家海扁了一顿，等暗黑少年走了以后，太阳使者要mine去开动告诉升降机才能到达塔顶。之后走到右面，先进右下的小房间，里面有配件，之后到右下的房间完成算术，出来后先把两个T房间的BOSS全干掉再到右面上浮游台。一个里面全是泥石怪，可让她们自己撞，另一个全是会石化的飞鸟。全部干掉以后就可以乘浮游台到右上的粉色箭头处，中途小心不要掉下去，掉下后要重新开始。如果到右面中间的平台上看见一个不动的浮游台后，站上去可以到右面S的房间。从右上角到达50层，一直往右走，绕过大鸟以后到右面房间，这

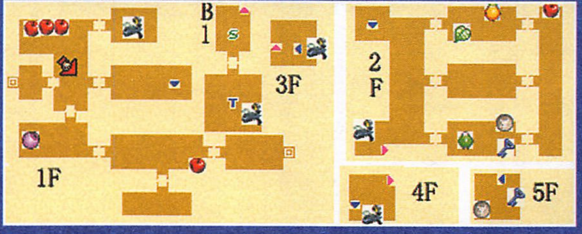


里就是高速升降机的房间，在升降机的四周有四个雕像，需要西面雕像发射的光全部将她们击中才能使用。先把这个房间的两块石头往右推，击中雕像后四周的铁门就会打开。到上面的房间，上了平台以后站在镜子下面可以调整反射的方向，其中有面镜子要击毁才能反射到升降台。完成后先不要出来，左面进入黑房间，出来后穿过栅栏，如果晒太阳的话可以有条黄色的路到B房间，从B房间走右面，之后到升降机右面的房间完成反射，同样这里也需要击毁一个镜子。出来以后再到下面去完成最后一个，记住消灭敌人的时候不要击毁重要的镜子。全部完成以后浮游台从上面落下来，进入房间之后到达99F，到了这里一直往右就可以到达BOSS处了。在门外听见有人在说话，突然暗黑少年再次出现，等他走了以后太阳使者冲进了屋子，可惜刚进去就一声惨叫后倒地，在自己死之前将净化魔法阵召唤了出来。这次不仅要干掉BOSS还要为太阳使者报仇，头目是个蛇妖，利用镜子反射她的攻击，之后到躲开他的尾巴攻击即可。胜利后把她先拉到50F，登上高速升降台的顶端搭乘浮游台来到左面的房间，穿过黄色道路来到左面的蓝色箭头的小房间，这里可以直接下到21F，之后再到20F拉到净化魔法阵时就开始净化了。不过净化中途她会把棺材关闭上，这时就要挡住太阳光，等她再次打开棺材的时候立即接受阳光即可。净化以后暗黑少年再次出现，说会在下一个地点等着mine，回去以后左面的封印解除了，达到最后的地点——暗黑城。

第四章 暗黑城



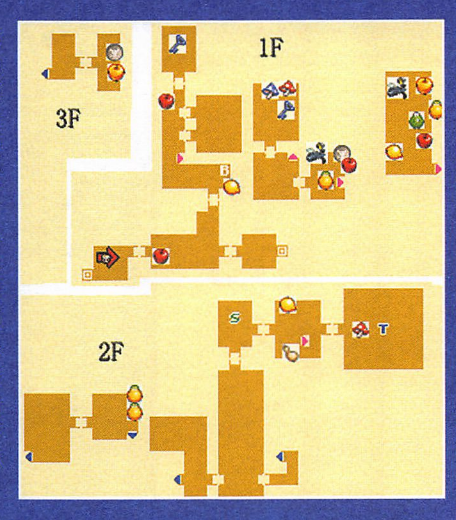
4-1 降魔の城



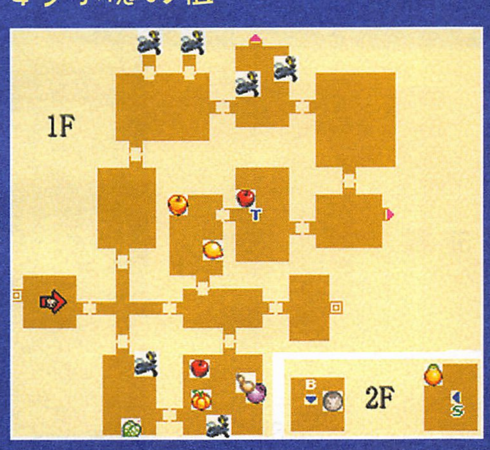
这个在右面的第一个，进了门以后往下来，看见有铁门拦住，这时需要使用太阳枪攻击镜子反射到水晶上就可以打开门，以后还会遇到这样的机关。进了房间以后往右走，在有飞鸟的房间里往下来，这里搭乘升降台来到2F。刚一上来就看见4块水晶，站在中央，使用回转攻击4块宝石就会出现宝箱，里面是命之果实。到了室外以后去2F到左下上楼到楼顶5F，这里先取银币，然后攻击水晶，击中后会出现钥匙，返回2F开上面的门，在最里面打亮水晶，发现中间屋子的门开了，回去到那里，得到钥匙和银币。从上面下楼到1F，先在右面房间取得配件，推开石头开门，B1干掉斧头怪以后就可以离开了。

4-2 斗の栖家

右边到分支后走上面的门，右面的门是出口。来到最上面进门，这里要把两个箱子合起来才能把路通好，把下面的两个箱子顺在左面的高台那里，上面的也推到左面，之后一直往右推就可以了。之后绕到上面有钥匙的房间，注意这里有隐藏的箱子。之后返回银行那里上楼开门，在平台上隐藏着两个太阳之实，下楼以后先推箱子，利用上面那个做垫脚，取了钥匙以后去开门，先不要着急上楼，这里先通过升降台去取银币。上来以后继续往上到S房间那里，到右面的房间先不要着急进小门战BOSS，上楼梯到3F，那里有隐藏的宝箱，里面是银币和金苹果。返回干掉头目，这回敌人是铁甲人，不仅皮很厚，而且还会使用铁球攻击，弱点是背后。干掉他之后到S的房间下面，这里到天窗照射的地方，从陷阱落下去。下去后得到命之果实，这里面还有其他的隐藏宝箱，之后就可以出去了。



4-3 水魔の槛



这里完全是冰的世界，一开始只能往右走，过了十字交叉的路口以后，往下来。这里有个诅咒的南瓜，需要使用千里眼才能看见，之后到左面的房间，穿过这里后就可以到十字路口的上面了。下个房间又要解谜，先把两块冰往上推，之后把右面的那块往左推，然后再推到上面，剩下的就都往右推就可以了。过来这里来到最上面，通过黄金路可以得到2配件。右面房间上到2F后有隐藏的银币，再去1F右面的房间把两块冰全推到右面即可（需要烤化一块）。在见BOSS前可以先上2F补充一下能量，头目是章鱼，需要全部干掉，利用斜线移动就可以不用在冰上划了，之后就可以出去了。

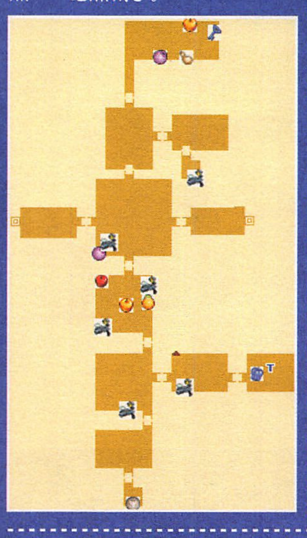
4-4 火龙の狩场

在这里到达大厅后先去上面，中间遇到的有熔岩的地面使用冰属性的武器熄灭掉，到了最上面以后，在最里面找到钥匙，同时也有隐藏的道具。回来到有泥石怪的房间，熄灭右面出口的火，在里面看见中间站在机关上有个敌人，这时就要换装飞弹进行攻击了，3颗即可搞定，门开了以后可以得到配件，回到大厅，一直往右走，



到对岸后开下面的门去T房间干掉BOSS。这次的敌人都是泥石怪，其实等他们自己被火烧死就可以了，之后出来去下面的房间，铁门需要攻击移动的镜子反射到水晶上才能打开，不过要站在底端靠上一点开枪，不然等光线再反射到就已经过了。在里面取得了银币，最后一个地

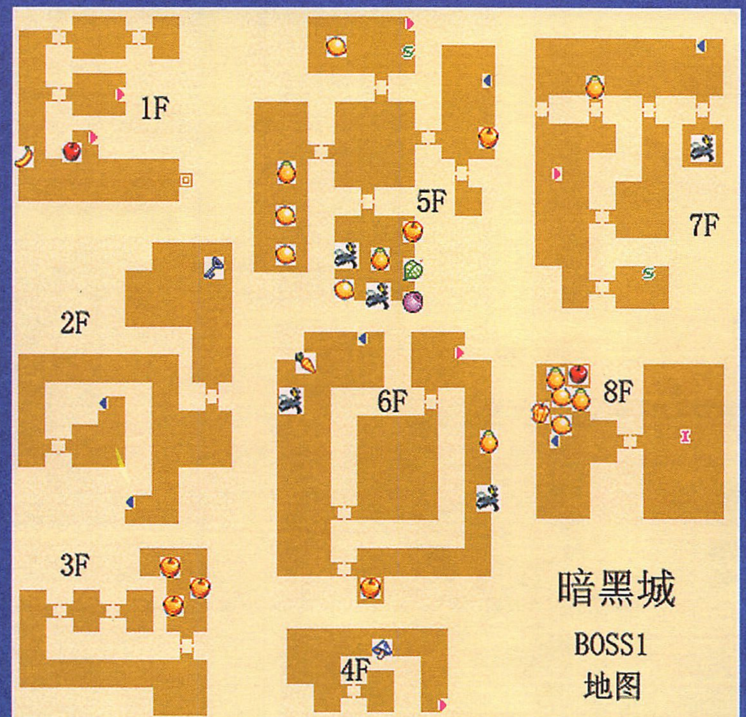
点的任务也完成了。出来以后到中央的位置即可以到达最后的地点——暗黑城了。



4-5 暗黑城

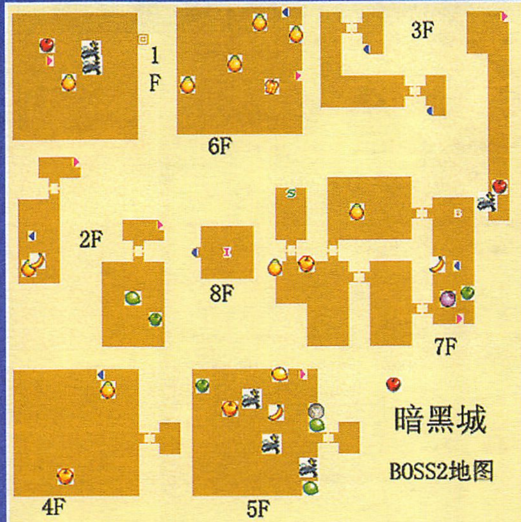
BOSS1——伯爵

来到了城上以后会再次见到伯爵，等他走了以后发现我们现在在主城中，只能上到2F，在3F有暗黑封印守护着，为了破除暗黑封印就要干掉4个不同的BOSS，那么现在我们就从第一个开始。在2F的地图中，伯爵的位置在左上角。一开始到这里后一片漆黑，在来的时候看到墙上的标牌写着密码（会变化的，后面用），在2F的房间内点上灯，找到丸钥匙。开了门以后在1F记得把下面的箱子推好，走上面的房间，最右面看见拉杆，拉两个到4F点上灯，之后再放下一个到3F，到右上的房间，打晕2个敌人，让他们踩到机关上就会出现3个宝箱，有大量的金苹果。之后上到5F，在下面的房间里看见有带数字的拉杆，只要拉到相应的时间就会有不同的道路，分别是3点、6点和9点。3点是下面的房间，有大量的道具。6点是左面的房间，干掉全部敌人以后有几十个太阳之实和速之实。9点就可以到S房间到6F了。来到6F先到左下去点灯，小心隐身敌人。进最下面的门，隔着障碍把灯点上，再去上面的门里推箱子，只推2个就成，很简单，过去后把机关压上，再下去把箱子推开，回来上到7F。点灯后到右面房间拿道具，左面房间输入密码，按下选择键查看菜单，用暂停切换到现在显示的时间（其他是日出和日落），按照现在的时间输入，如果去楼看密码回来时间又过了，过了以后先到上面的两个门取宝箱和推箱子，回来到下面补充能源后到8F，这里就可以再次见到伯爵了，干掉他以后其对应他的封印就会解除，同时他的阁楼也会坠毁。如果运气好的话可以在伯爵的身上打出道具——太阳娃娃。回到主楼的2F，去下一个目的地。

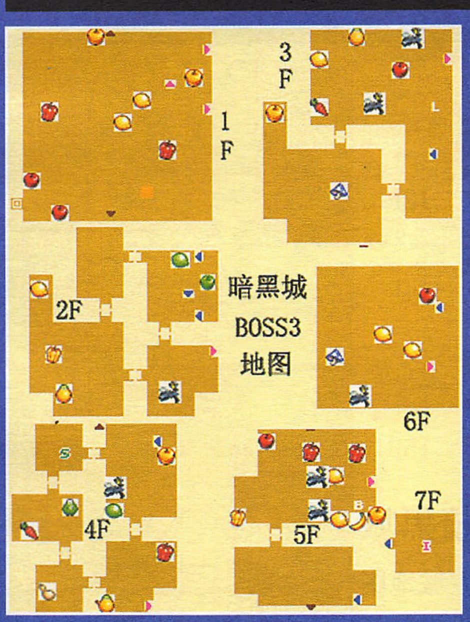


BOSS2——蛇女

蛇女的巢穴在左下，这里的1F要先通过浮游台在各个浮空的台子上穿梭。来到2F以后，进到房子里会直接到3F，在3F再次绕到2F的另一个版面，这里经过浮游台直接来到3F的右面长条的版面，刚一到达4F门就会关上，这里要引诱飞鸟发射光线，通过镜子反射到4个雕像上门才会打开。开门以后上去拉下拉杆，出门后就到5F了。右下角需要干掉石化的飞鸟让射线击中雕像门才能打开。在上楼前不要忘记取银币。在6F先走上高台，利用镜子移动的间隙直接打亮水晶，开门后要再使用反射打亮2块水晶，一定要掌握好节奏，之后前往7F，经上面的门来到左面的房间，这里又要算数学，大家不要被假像搞迷糊了，倒过来看就可以轻松组成公式——8+2+5=9。出来以后打水晶进右面房间，在房间里引诱飞鸟打2个雕像，之后就可以上8F战BOSS了。没有什么难度还是使用镜子放射她的攻击即可，不过在每打上一次后她的尾巴再打一下以后接着是在周围横扫一下，然后再刺，就是这几招。



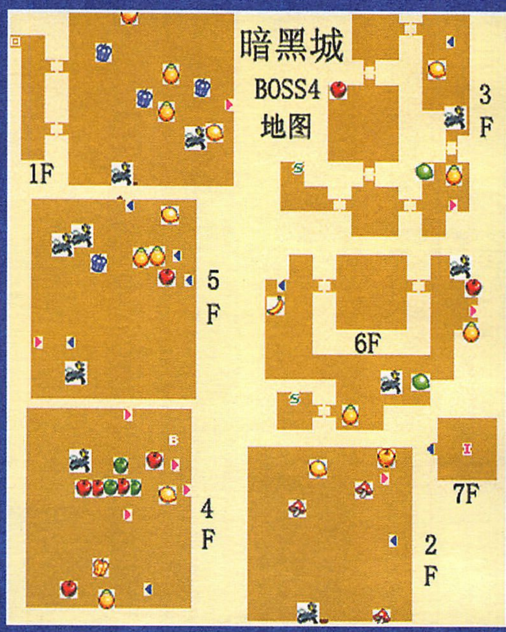
BOSS3——火巨人



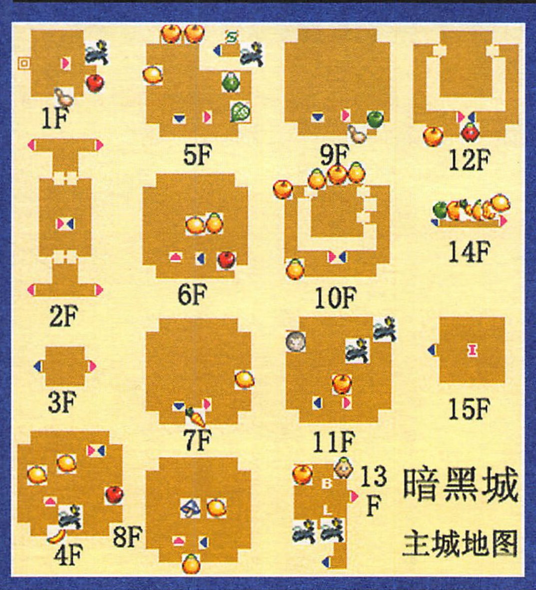
这里在右上，先拉动机关让岩浆出来，然后到上面上到2F，再返回1F后推岩石后把机关拉回去，通过铺好的岩石经2F返回1F的另一侧，下阶梯后使用冰属性武器开路上楼。在2F先把下面的配件取了，然后从右面走，站在如图的地方向水晶开枪即可升到台子上。之后到右面的房间拉下拉杆后把石台移动到右面上3F。来到左下有岩浆的房间，在平台上往上绕到上面的房间，注意这里有很多隐藏道具，之后去4F，走S房间这边，然后一直往下走，路上不要忘记取命之果实，在上楼之前不要忘记去上面的房间取宝箱。在5F先小心避泥石怪，然后到上面的大房间里，在绿色植物处换上使植物生长的配件可以上去取宝箱，到高处高石头往左推，然后下去可以取4个宝箱。前往6F，到了这里要吃红蘑菇，不然大风根本无法走动，虽然如此但是这里也有隐藏的道具，不过要想取到还是比较难的。过去以后就是本回的BOSS，在岩浆的边缘引诱它，然后让它自己落下去可以快速过关。

BOSS4——冰狼

剩下最后一个了，开始先换装火属性的武器，在植物处要换使植物快速生长的武器才可以取到宝箱，上到2F以后，融化掉冰块有配件，然后变小钻到对面，绕过章鱼再次钻过对面上3F。在冰面的房间，把冰推到图中的位置就可以通过了。然后下面这个房间的冰需要把右面的那块给烧化了才可以，要一面在冰面上滑行一面烧。在4F先上到5F拉下拉杆把下面的们升起来，然后下到4F经过门划到中间的楼梯，绕到下面后再划到的楼梯才能通过5F。在5F穿过章鱼的水口，来到6F。在这里会再次遇到推冰的问题，先把上面的那块往左再往下，3块冰重叠，中间的往右一推，下面这个往上一推就好了。过去之后就是最后BOSS了，对付它的时候看准机会使用冰块撞它，会有想不到的效果。过了这个之后就是挑战最终BOSS的时候了，4个封印全部解除开始攻打暗黑塔正体。



最终BOSS



回到暗黑塔正体以后就开始往上爬吧。在5F会遇到一个关卡，需要干掉所有的章鱼，不过报酬是相当丰厚的，同时本层还有命之果实。从4F的另一个楼梯到5F的S处，可以得到一个5倍容量的弹夹。在7F会遇到谜题，可以看楼下的说明，正确输入应该是5、3。到9F同样会遇到这样的谜题，不过颜色成了3种，正确的应该是2、5、4。到达11层的时候需要把阳光保持在2-7格的范围内才会出现道路，不然是无法通过的。在12F楼梯口有个复活之果实，在大厅里会遇到暗黑少年，这次终于开始较量了，在第一次胜利后，暗黑少年吸收了暗黑力量后会再次和mine战斗，而且会发射飞弹让屏幕变黑，这时我们可以使用闪光弹召唤太阳，不过每打上他一次，他就会重新放一回。击倒他以后，太阳使者居然冒了出来，并说了他的身世，之后继



续上楼。经过满地宝物的14F后终于见到了最终的BOSS。开始的时候先不要攻击BOSS，首先要帮助太阳使者完成究级魔法阵，当太阳使者受到攻击的时候要快速过去解围，4个装置排好以后和太阳使者站在中央按B蓄力，当出现光球以后先用A键把阳光全部蓄满，然后按B集气，当光球越来越大出现白色的箭头的时候，看准时机松开就可以将BOSS一击必杀（好像是元气弹）。第二形态的BOSS需要先把它的4个手先干掉然后赶紧去收集阳光，这次暗黑少年会过来和mine一起战斗。把太阳使者再次发射出去再给它最后一发，它就会玩完了。序幕以后，太阳使者变成了光芒的碎片，这时候只要吸收阳光就可以让太阳使者复活，会进入好结局；如果不的话太阳使者就会消失，同时得到一个太阳娃娃，进入坏结局。之后就是结尾了。之后会给大家一个整体评价和一个密码，按照网址登陆会得到一个评价。（不过最近几乎都进不去的说，人太多了）取回进度进入二周目的话，可以继承前一次的道具和武器。如果再次通关的话就可以使用暗黑枪了。大家努力吧。

地图标注道具一览

青リンゴ	命の果实
红リンゴ	くさったの实
金のリンゴ	银币
いやしの果实	やせがまんの实
太阳の实	倍增ニンジン
千里眼の实	倍速ニンジン
しのびの实	复活の果实
速さの实	太阳枪配件
バナナ	钥匙（3种）
危险バナナ	
红いキノコ	
青いキノコ	
炎の实	
冰の实	
がまんの实	
カラびょうたん	
太阳树の叶	
咒いのカボチャ	

地图上的宝物标注请参看此表，有些一个性质的比如钥匙和太阳枪配件都有很多种，为了方便查看就使用一种代替,钥匙在文中会有说明。另外就是地图上标注有但是看不见的地方需要使用千里眼の实才能看见，由于开始无法得到这个，因此有的迷宫就要后期再重新过来一遍，或者打二周目的时候收集。由于时间仓促，难免有遗漏的地方，还请包含。

—— 关于苍空之塔 ——

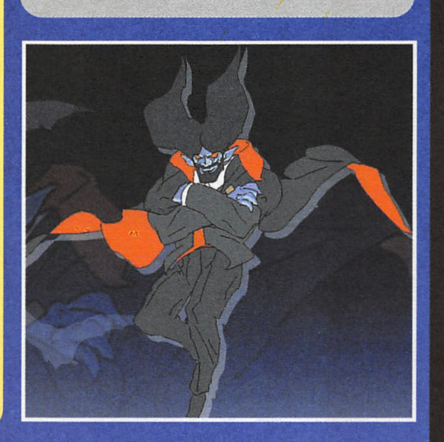
这里是玩家挑战的地方，在第二章最右面的地方，进入以后可以得到一个纹章，上了楼以后就会关闭门，不能看地图，只能慢慢的往上打，一般是干掉本层的敌人后拿钥匙开门上楼，依次循环，不过里面同样有强劲的BOSS。因为没有地图而言，就留给玩家自己挑战了。

—— 关于种植 ——

在大地巫女所在的太阳树那里可以种植道具，其实就是道具的合成，一个加一个出来另一个，比如青苹果+红苹果=金苹果。

—— 注意点 ——

本攻略中所指的上下左右的方向为按照地图为准的，请注意。



ドラゴンボールZ

DRAGONBALL Z

龙珠Z～悟空的遗产II

GBA	厂商：INFOGRAMES	发售日：2006.6.17
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

全剧情攻略（下）

■任务24（金）查藏在Ginger城外的时间机器。

飞到Ginger城后，从左边的道路进入森林，记录点旁边会遇到弥次郎兵卫，不过这次不会再送仙豆，他说如果还想要仙豆的话就到加林仙人那里自己去要，不过可不能空着手去。（就是前文提到的用鱼来换取仙豆）一直向西南方向很快就可以找到布尔玛照片中的时间机器。通过对时间机器的调查特兰科斯发现了很多的疑点，这台机器是4年前降落在这里的，也就是说要比他还要早1年到达这里，而且时间机器旁边有一个像蛋壳一样的东西，时间机器似乎就是载着这个东西从未来来到这里的。为了能够调查到更多信息。特兰科斯绝对再到附近看看。



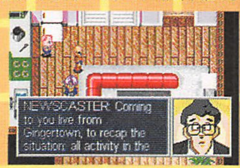
■任务25（金） 寻找从时间机器中出来的生物

在记录点储存好记录后，向西北方向前进，在一个空旷的空地上大家发现了一个外形像昆虫一样的恶心家伙。可以确定就是这个东西从刚才那个蛋壳中出来的。仔细观察才发现这不过是一层皮，好像是某种生物蜕皮后所留下来的。布尔玛因为惧怕这么恶心的东西可能就在附近出现而和特兰科斯他们马上回龟仙人那里了。



刚刚到达房间里，大家就从电视里看到了一个意料之中却又感到奇怪的消息。

电视播音员："这是来自Ginger城的现场直播：所有居住在位于西城市郊的Ginger城居民，在今天早晨经历了一段时间的吵闹后，就神秘的消失了。整整15000人竟然突然就这样消失了！！！许许多多的衣服分散在城市的各处……人就好像是被什么东西从衣服中吸走一样！！还有迹象表明人们曾经和某种人或动物做出过反抗…………"



这个时候心情最复杂可能就是特兰科斯了吧……这真的是人造人干的吗？？？

再回到神殿上，神仙竟然对短笛说出了和特兰科斯同样担心的话，原来在这4年的时间里，神仙在神殿上也察觉到了有一个可能比人造人的危害还要大得多的生物存在于地球上。神仙最终决定要正面面对这件事情，和短笛合体已经是不得已的事情了。经过一个短暂的仪式后，一个新的那美克星人诞生了，一个最强那美克星人为了保护地球的安危而诞生了。



"我现在既不是短笛也不是神仙…………我是很早以前就忘记了名字的那美克星人…………"

从现在开始短笛（就这么叫吧）可以像贝吉塔他们那样变身成为超级那美克星人，在能力的提升和变身方法上和超级塞亚人一样。

任务26（金） 调查Ginger城到底发生了什么事

操纵短笛再次回到Ginger城，原来那个需要短笛最低等级25的门可以进入了。这个城市果然如电视上报道的那样，毫无生气，街道上到处都是衣服，而人就好像是突然消失了一样。突然前方出现一个像昆虫一样的绿色怪物。从外形上看它就是那个从蛋壳中孵出的生物。让短笛吃惊的并不是它惊人的战斗力而是他竟然对自己的事情了如指掌。战斗是必须的，只有战斗才能解开所有的谜团。

■和？？？的boss战：

对手的移动速度非常快,要有效地利用地形和他周旋。而且更要注意他的尾巴,因为它可以吸收HP。大约去掉怪物50%的HP，就可以结束战斗。



通过对话，怪物对短笛能够了解自己那么多的事情也感到吃惊，但是它马上就镇定下来。摆出了一个很熟悉的姿势：

"神……龟……冲……击……"

"这……不可能！！"神龟冲击波"是悟空的招式。"短笛实在是不敢相信眼前所发生的事情。

"波！！！！"

短笛虽然在攻击的一瞬间进行了躲避，但是还是失去了一只胳膊，短笛似乎很在意失去胳膊一事，竟然向这个怪物所屈服，他说想在被它吸收之前了解到全部事情的真相。怪物看到眼前的猎物已经逃不出自己的手掌心,也没有推托,说出了自己的身份,原来它也是格罗博士的人造人,名字叫做沙鲁（Cell）。格罗博士当年把那些最强武术家的细胞都收集在一起，并把他们融合在一个实体身上，也就现在的沙鲁。遗憾的是，他也认识到这项工



程太耗费时间，也许在他生命结束前也未必能够实现。于是他把剩下的事情就都交给了藏在研究所地下深处的计算机来处理，直到未来有一天能够把沙鲁创造出来。沙鲁又称他是先杀了未来的特兰科斯然后乘坐时间机器4年来到这里，最近才恢复现在这样可以战斗的状态。

短笛又问沙鲁为什么非要选择这个时代来进化，沙鲁终于说出了最重要的事情，他目前并不是完整的身体，他需要吸收这个时代还没有被破坏的人造人17、18号以达到最强大的力量。



短笛得到他想要的信息后，以他独特的那美克星的回复能力，复原了那只已经失去的胳膊。原来刚才所做的一切都是为了骗取沙鲁说出真相。这时候小林和特兰科斯赶到了这里。沙鲁看到寡不敌众，马上溜走了。贝吉塔和天津饭也感觉到这里强大的战斗力，随后纷纷赶到。大家对短笛的力量突然变得如此强大感到奇怪，短笛只是粗略的说明了他和神仙合体的事情。现在最为重要的要阻止沙鲁的野心，大家听到关于沙鲁的事情都直冒冷汗，显然相对于人造人，沙鲁才是现在最大的敌人。短笛认为：现在只有2个选择：一个是杀掉沙鲁，另一个就是尽快找到人造人17、18号。如果让那个怪物得到完整的身体，就没有办法再阻止他了。在这之前特兰科斯和小林决定先去破坏这个时代的制作沙鲁的电脑。



■任务27（金） 毁掉格罗博士的电脑

再次回到北部山地，原来格罗博士研究所后面左侧的门是无法进入的。这次再去就会发现门的标志已经变成了特兰科斯最低等级30通过了。

进入实验室的地下室就可以找到培育沙鲁的器皿的和那台中心电脑，破坏掉他们后实验室内会发出自暴的警告，特兰科斯2人马上离开了这里。这个时代的沙鲁也被永远埋葬在那堆岩石下面了。

完成了任务的小林对特兰科斯说悟空已经恢复的差不多了，建议他也一起和他回龟仙人的小岛上去看望悟空。



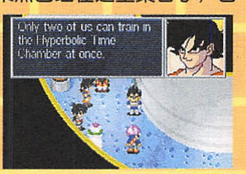
■任务28（金）回到龟仙人的小岛上探望悟空的情况。

在龟仙人的小木屋中，大家还在担心着悟空的身体状况，悟空突然从床上蹦起来，并解释说自己的身体已经没什么问题了。在悟空昏迷的这段时间里，大家的谈话他也听了很多，其中大概的来龙去脉已经差不多都清楚了。悟空认为以现在大家的能力是无法阻止沙鲁的野心的，进一步提升自己的战斗力是必须的。这与贝吉塔的行动又不谋而合，塞亚人对战斗力的追求果然是没有止境的。但是想要超越超级塞亚人不仅要有刻苦的修行和超出常人的耐力外，时间也是非常的重要的。悟空估计大约需要一年的时间才有可能实现。但是现在的情况如此的紧急，根本就不可能完成。悟空说只有一个地方可以实现，那就是神殿的"时间与精神的房间"（Hyperbolic Time Chamber）。在这个房间里时间会流逝的很慢，里面的一年相当于外边的一天。虽然以前还没有一个人能够在这个充满寂寞与恐慌的房间里忍受超过一年。但是悟空他们还是觉得值得一试。悟空为了把这个消息告诉贝吉塔而先出去了，并嘱咐特兰科斯等人到神殿和他们会合。



■任务29（金）去神殿和悟空等人会合

到达神殿里面后，在地下一层"时间与精神的房间"的门前众人果然已经在这里集合了，包括贝吉塔也已经被悟空说服而来到这里。经过商量最后决定让贝吉塔和特兰科斯父子2人先进去进行修行，而悟空和悟饭则要再等一天。"等对付完了沙鲁就该卡卡罗特你了。"甩下这句话后，贝吉塔带着特兰科斯进入了房间。悟空这时候担心人造人可能已经找到了龟仙人的小岛，短笛决定一个人先去牵制他们。



■任务30（金）到龟仙人小岛去阻止人造人

短笛来到龟仙人的小岛发现人造人已经找到了这里，他们决定先到旁边的小岛去打一仗。

从小岛左下角的飞行圆盘飞到西南方向的小岛去。

18号兴致很高的坐在岩石上面和16号准备观看17号和短笛的战斗，对他们来说似乎这不过是一种玩乐。

■和17号的boss战：



17号在攻击和防御方面并没有什么特点，和一般的小敌人差不多。还是对等级的要求比较高,只要以前勤练级应该没什么问题。当17号的HP被打掉1/4时，小岛会被炸烂,换个地方接着打。17号的HP下降到1/4时就可以结束。

其实早在短笛和17号交手前，一双眼睛就一直在暗处贪婪地注视着17、18号。这个人就是沙鲁。现在短笛虽然和17号势均力敌，一时无法分出胜负，但是和人造人永远不会减弱的能量相比他自己的体能却已经到了极限。看到时机已经成熟了，沙鲁突然跳出来出现在几个人面前。让短笛意外的是17号他们竟然不知道沙鲁的存在，16号最先警觉到这个绿色怪物的强大，他要求17号不要和它动手，但是高傲的17号无论如何也不可能就这样逃走。



看到现在17号危险的境地，短笛不顾一切的向沙鲁进行攻击，但是沙鲁因为在这么长时间里的不断的吸收人类的能量，战斗力已经有了很大的提高。受伤了的短笛无论如何也不可能是沙鲁的对手，只是一击短笛就倒在了沙鲁的脚下。就在17、18号举足无措的时候，一向喜欢沉默的16号挡在17号的面前，他要打败眼前的这个怪物。接下来是16号和沙鲁之间的战斗，没有想到一直不愿意打斗的16号拥有着远超17、18号的能量，沙鲁对这个貌似平庸的人造人果然没有做好足够的准备，不久就被16号制服。但是沙鲁不可能就这样死掉，16号比任何人都清楚对手的恐怖。

"你们怎么还在这儿？？那种攻击不可能至他于死地。现在需要的是你们尽快离开这里。"16号向他们大喊！

17、18号似乎并不怎么听人的摆布，尤其是17号，他要亲手结果了沙鲁才甘心。

天津饭因为不放心短笛一个人对付人造人而赶到这个小岛上。但是当他刚踏上这个小岛的土地上，就看到了大家所一直担心的一幕。

天津饭："17号！！！！快回头！！！沙鲁就在你的后面！！！！

刚才还趴在地上动弹不能的沙鲁趁大家疏忽

大意时悄悄的溜到17号的身后，用他那可伸缩的尾巴把人造人17号吸入他的体内，沙鲁的身体果然进化了，并且比以前看起来更像是个人形了。所有人都清楚的很，现在这里的任何人都绝对不是沙鲁的对手，现在只能选择逃跑，唯一可以祈祷的就是18号不要被他吸收，只要沙鲁没有得到完整的身体，说不定还会有机会。

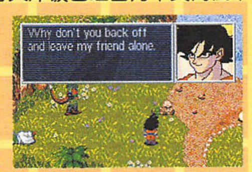




天津饭深知道现在的事态的严重性，考虑到整个的地球的安危，他毅然决定一个人留下来对付沙鲁，只是为了给人造人16、18号取得更多的逃跑的时间来逃跑。虽然这次一定是九死一生，但是这么长时间和悟空等人为伴，让他明白了什么是信任，他相信他在这里的所做的一切一定会对日后悟空他们消灭沙鲁起到作用的，只要自己的性命没有白丢就足够了。



悟空和悟饭在神殿上把下面事情的经过看的一清二楚，悟空当然不可能让自己的伙伴就这样白白的送死，他利用瞬间移动（Instant Transmission）来到沙鲁和天津饭战斗的小岛上，当他到达这里时天津饭已经因为不支而倒下了。沙鲁对悟空的到来很是吃惊，不过马上就转为了兴奋，因为正好可以利用这个机会一举消灭掉悟空，以除后患。悟空则是对沙鲁说改天一定和他好好的打上一仗，之后救起受了重伤的短笛和天津饭再次利用瞬间移动离开，沙鲁对他也没有任何的办法。



神殿上，短笛和天津饭已经服下了仙豆复原了。大家都对刚才的那一幕感到后怕，别说是天津饭和短笛就是悟空在现在的沙鲁面前也是不堪一击。但是大家不会放弃的，因为还有希望，只要悟空等人能够超过超级塞亚人，打败沙鲁就绝对不是幻想。这时候波波先生来告诉大家贝吉塔和特兰科斯已经从"时间与精神的房间"里出来了。

■任务31（金）到时间与精神的房间去见贝吉塔和特兰科斯

房间的门打开了，贝吉塔父子从里面出来了，虽然不过是相隔一天，但两人的变化都很大，衣服更是破烂不堪，可以想象在房间内进行了多少高强度的修炼。特兰科斯原本潇洒的发型，现在也变成了一头散乱的长发，不过看起来比以前更酷了。（塞亚人的头发怎么不长？？？？）

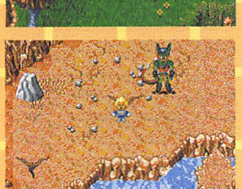
悟空向2人大概讲述了事情发展的情况，并且强调了现在的沙鲁之强大是无法想象的。可是贝吉塔根本就听不进去大家的劝告，他现在有绝对的信心战胜沙鲁，无论他是什么样的形态。就在大家争论不休时，布尔玛为大家送来了塞亚人的战斗服，贝吉塔和特兰科斯换上战斗服后准备去寻找沙鲁，而悟空和悟饭则还是按照原计划进入房间内进行修行。但愿贝吉塔可以战胜沙鲁吧，面对贝吉塔不可一世的傲气悟空感到了一丝来自力量以外的不安。



■任务32（金）阻止沙鲁吸收人造人18号

修行归来的贝吉塔和特兰科斯等级会最少升到30级，而在精神攻击上也分别加入了Energy Punch和Sword Blast。从神殿出来后，按照大地图中标志的地方来到南端的一个群岛Troplcal群岛（Troplcal Islands）上。因为是群岛所以地图并不是连着的，需要通过飞行圆盘在几块小陆地中飞来飞去。岛上的敌人不仅多而且都很厉害，在见boss前最好在这里先练一会儿级。最后穿过东北方向一个需要贝吉塔最低等级30打开的门后，从上方的飞行圆盘飞到boss沙鲁所在的岛屿。





见到沙鲁的贝吉塔对自己的细胞会存在这样的家伙身上而感到恶心，并且信誓旦旦的要让沙鲁亲眼目睹一下千年都难得一见的强大力量。

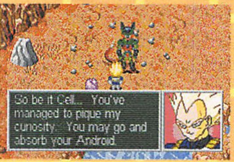
■和第二形态的沙鲁的boss战：

战斗前贝吉塔会自动变身成为超越超级塞亚人（超级塞亚人2），这是本游戏中唯一可以使用超越超级塞亚人贝吉塔的机会，虽然在移动速度上现在的贝吉塔还不如不变身前，但是强大的

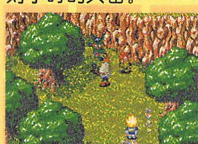


攻击力防御力和增加很多的最大HP，EP。使沙鲁显得不堪一击。只要扣掉他80%左右的HP，战斗就可以结束。

沙鲁实在是无法想象贝吉塔是如何在这样短的时间里提升这么多的战斗力，当他看到特兰科斯也来到这里并且拥有着和贝吉塔相近的力量时，他非常明白如果得不到完整的身体，今天是无论如何也无法取胜的。沙鲁再次利用了贝吉塔的弱点，利用他塞亚人好战的性格要求他允许自己先去吸收18号再来和他一决胜负，虽然特兰科斯在一旁坚决的反对。但是被胜利冲昏了头脑的贝吉塔竟然真的放走了沙鲁。



沙鲁找到藏在附近的人造人16、18号，这2个人造人无论如何也没想到贝吉塔真的会任凭沙鲁来吸收18号而置之不理。16号此时已经受了重伤，根本无法保护18号了，只能眼睁睁的看着18号像17号一样被沙鲁从尾巴吸入体内。经过一阵剧烈的变化后，站在贝吉塔面前的沙鲁已经变成一个更像“人形”的人造人，无论是面孔还是身形。从他脸上的自信就可以猜测到那深不可测的力量，然而作为塞亚人的贝吉塔并没有考虑到这是个多么可怕的进化，相反他现在只有遇到强大对手时的兴奋。





可怕的沙鲁，只是一击贝吉塔就被打败了，贝吉塔再一次因为他的自大失去了本来已经到手的胜利。担心父亲安危的特兰科斯马上赶到这里，看到贝吉塔已经被沙鲁打败，明知道不是对手也要上前一试。



■和完整身体的沙鲁的boss战：

和贝吉塔一样特兰科斯也是一开始就变成超越超级塞亚人，拥有完美身体的沙鲁不再会使用吸收对手HP的能力了，但是在其它的能力上都有很大的提高，尽量避免和他正面冲突，大约打掉他50%的HP战斗会暂时停止。沙鲁很是夸奖了一番特兰科斯，认为他要比贝吉塔理性的多，在战斗力上也绝对不差。沙鲁又把如何在未来杀死特兰科斯，如何抢走时间机器的事情都原原本本的告诉了特兰科斯。



boss战再开后，沙鲁的HP就完全回复，需要再次打掉沙鲁50%的HP才能结束。

虽然特兰科斯已经尽了全力，但是仍然不可能是沙鲁的对手，可能是塞亚人的血液也流淌在沙鲁体内的缘故吧，沙鲁对自己的手下败将并没有什么兴趣，他现在最想击败的对手仍然还是悟空。他让特兰科斯回去转告悟空，说他要效仿地球上原来曾经举办过的"天下第一比武大赛"的形式来举行一场超规模的比武大会。他要一个人迎接来自整个地球的反抗。而具体的信息会在最近的一段时间里通过电视转告包括悟空在内全地球的人。侥幸保全性命的特兰科斯和重伤的父亲准备先回到母亲布尔玛的胶囊公司那里再做商议。这时人造人16号出现并无论如何要求特兰科斯把他修理好，因为他也要和地球上的人一起和沙鲁战斗。虽然特兰科斯因为他是格罗博士的人造人而怕他再去找悟空的麻烦，但是想到他的初衷也是好的，就答应他了。



■任务33（金） 回到胶囊公司见龟仙人

回到胶囊公司后先到花园中见龟仙人。与他谈话后可以得知大家为了避难都到胶囊公司来了，并且得到任务34，35。

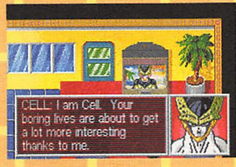
■任务34（金） 在DR.BRIEFS的起居室里和大家见面

■任务35（金） 到DR.BRIEFS的工作室和布尔玛谈话

这2个任务先完成哪个都是相同的，可以先到胶囊公司左侧2层的起居室，在这里可以看到沙鲁在电视上的演说。

沙鲁："我就是沙鲁。你们会因为最近可以体会到很有趣的生活而感谢我。就是我曾经一度使地球陷入恐慌，但是这一次我又要在这个可怜的星球实行一个更有趣的计划……

我打算举行一个世界范围的格斗家比武大赛。比赛的名字就叫作"沙鲁游戏"（The Cell Games）好了，这是个很吸引人的名字吧？比赛的日期被定在9天以后，地点则是在北部荒地附近。到时候你们就能够看到一个我自己设计的擂台的。这是我模仿这个星球曾经举行过的天下第一比武大赛的，请把你们最好的战士请来，我会一个一个的打败他们的。规则同天下第一比武大赛一样，如果你投降或是身体出界就算出局。这可是地球最后的机会了……如果还打不败我，就怪不得我了！！现在就让我们一起期待游戏开始吧！！！"



DR.BRIEFS的工作室在胶囊公司的右侧，布尔玛和她父亲正在这里修理人造人16号，经过对16号记忆的查看，发现他本身并不像格罗博士其他的人造人那样，除了要杀死悟空外并不会做什么其他的坏事。而奇怪的是16号对沙鲁却存在着强烈的抵触感，看来虽然是一个人造人但有时也能够融入自己的感情在里面，难怪格罗博士会称他是失败的作品。去和布尔玛对话后可以把自己SCOUTER的升级，这样地图上那些没去过的地方就可以显示出来了。



与此同时……悟饭与悟空带着新发现的力量从"时间与精神的房间"出来了…………悟空利用瞬间移动到新那美克星去了一趟，在那里成功的找到了可以代替神仙的人…………

不久后大家都在神殿上集合了，悟空带来的是原来悟饭和小林在那美克星上曾经救过性命的丹迪（Dende）。因为神仙和短笛的合体使得地球上的龙珠消失，而擅长制作龙珠的又和地球有着很深交情的丹迪自然是最好的神仙的替代人。丹迪很容易就利用原来神仙的模具再次创造出七龙珠来，特别的是这次的神龙可以一次实现2个愿望。为了使地球上被沙鲁杀死的人复活，悟空担起了在世界各地寻找龙珠的任务。

操作者第一次加入了悟空，但这也是最后一次了。现在的悟空和悟饭的等级都被强行升到最少35级，悟饭可以使用精神攻击"神龟冲击波"。

■任务36（金）收集七龙珠

■任务37(银)从布尔玛那里得到龙珠雷达(Drgon Radar)

先到胶囊公司DR.BRIEFS的研究室从布尔玛那里取得龙珠雷达，这样有龙珠地方就会在地图上显示出来。

—— 1星珠 ——

地点：北部荒地

进入地图南部需要悟空最低等级35的门，打开里面的开关，左边的桥就会接通，1星珠就在里面。



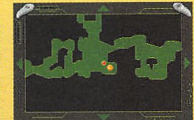


—— 2星珠 ——

地点：西城

从西城的西门出去。龙珠在森林的西端。





—— 3星珠 ——

地点：北部山区

穿过中部需要悟空最低等级40的门，龙珠就在地图的西南方向。





—— 4星珠 ——

地点：东部地区439

在地图的东北方向有一个贝吉塔最低等级30的门，进入后，这的忍者敌人很强的，要小心，不过经常能够在他的身上打出鱼来。收集完3个后别忘记了到加林仙人那里换取仙豆。深处会遇到一个需要悟空最低等级35的门。先打开东北和西北方向的2个开关，然后分别调查右，左，上房间中铜狮口中的圆球，这样中央大厅的水就会退去，露出进入





地下室的入口。在地下室的尽头竟然看到了桃白白（General Tao），从他手中把龙珠抢过来吧。

—— 5星珠 ——

地点：白雪高原（Snowy Highands）

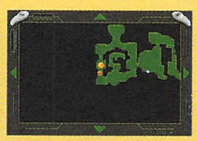
穿过北方一个需要悟空最低等级40的门，就可以找到5星珠。




—— 6星珠 ——

地点：Ginger城

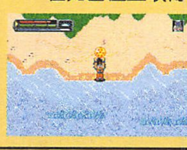
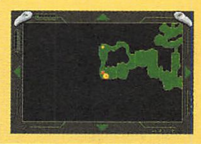
地图的最西端。

—— 7星珠 ——

地点：Tropical群岛

在如图位置取得。

取得7颗龙珠后就可以回神殿了。

■任务38（金） 回神殿把龙珠交给丹迪

■任务39（金） 参加沙鲁游戏

这时在北部山区东北方向出现一个新地点，这就是沙鲁游戏的现场。所有的地球上的战士都在这里集合，今天就是和沙鲁算总帐的时候了。搞笑的是那个吹牛大王撒旦竟然也来了，而且说什么也要在悟空之前和沙鲁比武，悟空无奈只要让他先上，结果可想而只知，沙鲁想轰苍蝇一样把撒旦拍到擂台下面。沙鲁第一个要求上场的人就是悟空，可能在沙鲁的心中唯一可以做他对手的就只有悟空了。

■悟空和沙鲁的boss战：

沙鲁果然很强，擂台上并没有什么可以躲避的地方，只能硬碰硬了。在这里等级就很重要的，如果之前没有好好练级的话，这里一定感到有些困难的。当沙鲁的HP下降1/4时，他会破坏掉整个擂台，这样就没有边界的限制，战斗起来就可以更加刺激了。沙鲁的HP下降一半后，悟空和沙鲁的战斗就会结束。

悟空打心底里认为自己绝对不是沙鲁的对手，所以他主动放弃比赛，虽然这让大家不敢相信，但看着悟空严肃的表情并不像是开玩笑，悟空说虽然他投降了，但并不代表就没有人可以战胜沙鲁了。有一个可以代替他打败沙鲁，那就是悟饭。别说沙鲁不信，就连一直做悟饭师傅的短笛都感觉悟空这个玩笑有些开大了，怎么能让自己的儿子白白送死呢?!但是悟空执意让悟饭参赛，大家也没有办法。沙鲁也只能勉强陪悟饭玩玩了。



■悟饭和沙鲁的boss战：

当沙鲁的HP下降1/3左右时战斗就会结束。

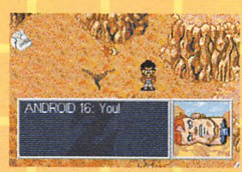
在战斗中悟饭渐渐明白父亲为什么要让自己和沙鲁进行决斗，因为在悟饭的体内一直潜伏着巨大的能量，悟饭因为并不喜欢和人打仗所以这股力量就一直没有引发出来，而悟空就想利用这个机会让悟饭真正的觉醒。沙鲁知道其中的缘由也感到很是兴奋，他也想见识一下悟饭真正的力量。但是这时候的短笛等人是无法眼睁睁看着悟饭被沙鲁杀死的，正想要上去帮助悟饭，一直躲在角落里16号突然冲里进去，他想利用自己体内的自爆装置和沙鲁同归于尽。可是在布尔玛修理他的过程中因为感觉他这个装置太危险了，已经把它卸下来。16号并不知道此事。沙鲁轻松的就把16号打得支离破碎。之后又召出了3个实力强大的小沙鲁攻击擂台外的人，以此激发出悟饭的力量。



■和小沙鲁的boss战：

贝吉塔，短笛和特兰科斯分别要和一个小沙鲁战斗，不要小看这些小沙鲁的实力，他们也是很强的。

16号虽然已经被沙鲁打碎，但是头脑还是完整的，他恳求躲在一旁的撒旦把自己的头丢到悟饭那里，他有话要和悟饭说。撒旦虽然害怕的要命，但是想到自己的身份却不能为保卫地球做出一点贡献，也



有些惭愧，最后还是答应了16号的要求把16号的头扔在悟饭的脚下。

16号对悟饭说他能够了解到现在悟饭的感受，和悟饭一样他也不喜欢和人争斗，因为他们都是非常爱惜这个世界的上的每一个生命的。但是悟饭现在要强大起来，为了保护地球上更多人的生命，必须要强大起来。16号还没有把话说完，沙鲁就把16号的头最后也给打碎了。悟饭终于被这一幕给激怒了。强大的力量爆发出来，爆发出超越超级塞亚人的能量。

■悟饭和沙鲁的第二次boss战：

悟饭现在已经很强了，没什么说的，打倒沙鲁吧。当沙鲁的HP下降到1/4时战斗会结束。

在悟饭的强大攻击下，沙鲁竟然把人造人18又吐了出来，现在的沙鲁已经又变回了第二种形态了。眼看没有胜算的沙鲁竟然拿出了最后一招——自爆。他要和地球同归于尽。大家对于沙鲁突然使出这种卑鄙的手段感到既愤恨而又无奈，难道真的没有办法救地球了吗？这时悟空再次挺身而出，他知道现在只有他才能拯救地球。朋友，家人虽然会离开他们一段时间或是永远，但是悟空并不后悔，因为只有这样才能使地球上自己爱的和爱自己的人们过的更好。和朋友们进行最后的道别后，悟空用瞬间移动和沙鲁一起移动到界王（King Kai）那里，随着一声巨大的爆炸声，悟空和沙鲁一起离开了这个世界…………



悟空的死去对大家的打击实在是太大了，尤其是悟饭，如果刚才能够马上结果沙鲁父亲就不会死了。就在大家都无比沮丧之时，大家突然感到一股强大的能量，这股能量好熟悉，竟然是沙鲁？？！！

原来沙鲁在刚才的自爆时并没有破坏自己的中枢组织，只要有这个组织他就可以再生，现在的他不仅是完美的身体，而且还学会了悟空的瞬间移动。贝吉塔为了替受伤的特兰科斯报仇毫不理智的向沙鲁进攻，但是现在贝吉塔怎么可能是沙鲁的对手，悟饭看到贝吉塔有危险冲到贝吉塔的身前替贝吉塔挡住了沙鲁的攻击。可是因为准备不足而失去了一只手臂。但是悟饭必须战斗下去，为了地球，为了父亲……

■第三次和沙鲁的boss战：

当沙鲁的HP减到1/4左右时结束。

悟饭与沙鲁的宿命的对抗开始了，虽然看起来2个冲击波的力量相当，但是悟饭因为少一只胳膊而渐渐感到不支，这时悟饭感到一股强大而又亲切的力量传入自己的身体里。

"是你吗？爸爸……谢谢你！爸爸……"

（打败沙鲁后到神殿和丹迪对话就可以把整个游戏进行完，限于篇幅这里就省略了，还请读者海涵）

隐藏要素篇

25个金色胶囊



西城幼儿园后面和一个小孩说话




西城西北的角落里



西城南门出去的森林西端的一个场景



西城南门出去森林东南部的一个场景



西城西门出来后第一个场景的西南角



西城西门出来森林北部的小屋左边对话后得到


情节发展到人造人出现后，西城中部那个原来锁上的园子就会打开，进入后在里面的房间得到


南部大陆西南端


南部大陆最西端


北部山区最南端


北部山区穿过悟饭30级的门在西端得到


北部山区格罗博士研究东部


北部山区格罗博士研究所东面恐龙窝下面


北部山区格罗博士研究所西部一个向下的通道


北部山区格罗博士研究所西北角


西城北门出来第一个向右拐的出口


Ginger城外最南端


Ginger城内西端


龟仙人的小岛上


Tropical群岛西部最大岛屿的北端

●关于石像隐藏结局：在胶囊公司的花园里有5个放置石像的平台，这些石像除了悟空的是打败沙鲁后自动获得外都需要自己找，它们都在每个人的50级门里面。全部得到后就可是使用隐藏任务撒旦了。把撒旦练到50级后进入西城的电视台可以完成另外一个结局。


在Tropical群岛西部最大的岛屿的一个人那里取得A卡，回到西城在A楼中取得


东部地区439需要贝吉塔最低等级30通过的区域中部


东部地区439需要贝吉塔最低等级30通过的区域西部

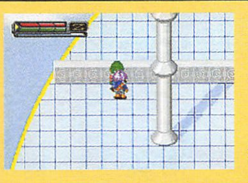

南部大陆需要悟饭最低等级15区域内部


Ginger城外西部帮一个老头在西城取得鱼饵

得到全部的25个金色胶囊后就可以到胶囊公司DR.BRIEFS那里交差，DR.BRIEFS作为感谢会把其中的一个金色胶囊送给众人。作用是可以在户外直接进入地图。

7个那美克星人


情节发展到人造人出现后，西城中部那个原来锁上的园子就会打开，进入后在里面的房间得到

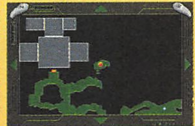

神殿西北角


西城中部的院子里取得B卡，在B楼中得到


北部山区贝吉塔最低等级30地区的最里面


Tropical群岛西部最大岛屿的西端


北部荒地需要悟空打开的门里有开关把桥接好就可以找到



东部地区439需要贝吉塔最低等级30的区域，东北角有一个隐藏地点，见右图

找到全部7个那美克星人后就到胶囊公司内部左边去找委托人，然后进入飞船护送那美克星人去新那美克星。在那里可以挑战隐藏boss弗利萨的哥哥Cooler。而且短笛的50级门也在这里。

文/ GUGU



文：gokumine

厂商：CAPCOM	发售日：2003.7.25	
类型：SRPG	价格：4800日元	其他：——

全四十五话详细攻略分析



第一章

第一话 幻魔

· **胜利条件：消灭全部敌人**
· **败北条件：王仁丸战死**

游戏要点：本关是上手篇，开始会选择是否要帮助讲解，如果熟悉机战的话就直接选否就成了，没有什么难点的。关键要使用特技和一闪便可以轻松胜出。过关以后那个老者会告诉王仁丸他的身世。



第二话 伊贺の攻防

· **胜利条件：消灭全部敌人**
· **败北条件：王仁丸战死**

游戏要点：本关一开始织田信长会出现，而且会加入伊贺3人众。第三回合织田信长会离开，让他的的手下去攻击这里，开始要看好敌人的行动范围把他们引过来，不然很容易遭到围攻。从这次开始就会有对大家的战略战术的一些评价。最后虽然是胜利了，但是伊贺被幻魔的大军全灭。



第三话 杂贺の若头领

· **胜利条件：消灭全部敌人**
· **败北条件：王仁丸战死**

游戏要点：由于众人要去追击信长，因此信长派自己的心腹秀吉前来阻挡。此时，上回攻击信长的谜之男会前来，不过好像

是佣军，因此暂时不会参战。开始的目标是解决掉杂兵，第三回合开始做右面会加入一个伊贺女忍者，她会自由行动攻击敌人，这时要派人前去配合。在支援时路过BOSS杀之即可。胜利后得到信长在信贵山的情报。



■ 第四话 信贵山お宝争夺战 ■

·胜利条件：消灭全部敌人

·败北条件：王仁丸战死

游戏要点：本关孙市也会出现，同是为了争夺稀世茶具。如果手快的话3回合解决第一批杂兵不是问题，2回合后，城主会将茶具毁坏掉。这时就安心的消灭敌人就好了，孙市同时也会离开。过关以后，王仁丸解决掉准备在他妹妹背后下手的幻魔后得到一块幻魔石。按照老者的方法合成了飞龙丸。

■ 第五话 杂贺侵攻 ■

·胜利条件：消灭全部敌人

·败北条件:王仁丸和孙市战死

游戏要点：本关伊贺和杂贺两家开始联手，伊贺的王仁丸带领众人前往支援受到攻击的贺。孙市是不能操纵的，要好好派人保护。大家的首要任务是分成两路，一路死守右面的桥梁挡住强力敌人，一路下去杀绝杂兵，要活用特技。战后孙市为救人受伤，在孙市家中得到白虎之珠，前往地狱救孙市。



■ 第六话 水津川のカブキ者 ■

·胜利条件：消灭全部敌人

·败北条件：王仁丸和カブキ者战死

游戏要点：这里要帮助受到敌人围攻的カブキ解围，只要分配好兵力兵分两路，就可以轻松取胜。取胜后可以カブキ会加入到队伍中，同时本关可以得到“修罗铠甲”的合成方法。

■ 第七话 地狱の番人 ■

·胜利条件：消灭全部敌人

·败北条件：王仁丸战死

游戏要点：本关选出战人员时按选择键合成铠甲，本关来到了地狱的阎魔王这里，战前在阎魔王那里了解到4圣兽的事情，战斗的时候先解决掉杂兵，因为阎魔王不会动，不要他有远程的魔法。胜利后他就会把孙市复活过来，同时会习得新的特技。之后去白虎的结界。

■ 第八话 白虎阵 ■

·胜利条件：击倒ドリキーン

·败北条件：王仁丸、孙市战死

游戏要点：本关幻魔四天王之一的ドリキーン会出现，而且这次又有新的敌人ナナイド出现，可以使用远程攻击，大家最好加上防御往前冲，或者直接要一个做替死鬼吧，反正不会少块肉的，尽量在他们那里少费HP，最后的头目也是要小心应付，他会使用5格的远程特技，攻击力超强，争取一回合内解决掉。

■ 第九话 白虎阵 后篇 ■

·胜利条件：グリキーン和ドリキーン击倒

·败北条件：王仁丸、孙市战死

游戏要点：上话被打死的



ドリキーン会被其兄长复活，要打败他们只能在一回合以内两人全灭才可以。首先要解决杂兵，先把下面的ナナイド收拾掉，上面BOSS那的敌人有2个不会移动，可以不用理会，只要不和他们贴在一起就不会行动，直接杀头目，下面的也要一起配合一回合解决掉2个BOSS。



第二章

■ 第十话 人か？幻魔か？ ■

·胜利条件：消灭全部敌人

·败北条件：王仁丸战死

游戏要点：1回合结束后会出现个神秘女子干掉增援的幻魔。这次的新敌人ジョーグ一会一次攻击前后两面，3回合后左上角增加两个刀兵，5回合后右下角再次增加2个刀兵，胜利以后虎铁就会加入，之后谜之女再次出现，虎铁却说她是幻魔，因为连幻魔都怕她。本关能得到千字手里剑。

■ 第十一话 姫路城 カブキ踊り ■

·胜利条件：消灭全部敌人

·败北条件：王仁丸、阿国战死

游戏要点：开始为了救阿国与一回去攻击秀吉，之后秀吉招来幻魔离开，开始一定要向右下的阿国那里挺进，不然让阿国遭到围攻就麻烦了（最麻烦的是她自己会去找敌人）。BOSS是个攻击力和移动力相差很悬殊的家伙，看准时机，冲上去1回合解决掉就可以了。过关以后与一和阿国都会到队伍中，原来她是个巫女。



■ 第十二话 变异！淡路岛 ■

·胜利条件：消灭全部敌人

·败北条件：王仁丸战死

游戏要点：开始除王仁丸外其他的人都会被催眠，之后谜之女アゲハ会出现，将使用催眠术的BOSS击退然后离开。本关直接先把BOSS外杂兵收拾掉，然后再围攻头目，因为头目虽然没有攻击力但是会使用催眠术，要冲上去在一回合被解决掉即可。过关后アゲハ会再次出现，还拒绝了王仁丸要求加入的邀请，留下情报后离开。

■ 第十三话 高松城 水攻め！ ■

·胜利条件：破坏全部的幻魔ポンプ

·败北条件：王仁丸战死

游戏要点：本关安国寺会加入到队伍中，可以分成3路，中间远程，左面和右面是近身的，为了宝物就要解决掉BOSS，他会使用远程的复数攻击，好在不是很强，可以扛2回没问题。过关以后安国寺会告诉大家他在鸟取城看见过朱雀之珠。路上安国寺和孙市在小解却遭敌人偷袭，王仁丸干掉敌人后得到了块“梦幻クサビ”以后就可以随时到“幻梦之间”练级找宝物什么的了。



■ 第十四话 ギルデンスン の 秘密研究所 ■

·胜利条件：消灭全部敌人

·败北条件：王仁丸、アゲハ战死

游戏要点：在这里见到了幻魔的最高干部将制造幻魔的秘密处方想要往水里投，关键时刻アゲハ赶来，从背后抢过了盛药的罐子。由于敌人都是远程，因此就多派擅长远程的人。2回合后会出来一个叫修罗的家伙。在打铁甲人的时候，最后一下一定要用远程，不然他爆炸会炸到自己。之后修罗要向アゲハ出手，但是アゲハ说她的母亲是人类，原来她是半人半妖的幻魔（犬夜叉女性版？），走后修罗加入。



■ 第十五话 砂に埋もれた 鸟取城 ■

·胜利条件：ゾンビ幻魔全灭

·败北条件：王仁丸战死

游戏要点：鸟取城一夜之间被沙土掩埋，为了救助鸟取城大家都来到了这里，王仁丸将アゲハ说得加入。在打敌人的时候一定要小心敌人会使用催眠术，而且是可以一次催眠复数的人，不要轻易的聚集在一起，下来的敌人要尽量来一拨解决一拨。

■ 第十六话 上月城の攻防战 ■

·胜利条件：消灭全部敌人

·败北条件：王仁丸战死

游戏要点：开始时会加入个才藏，没有要点，慢慢打就可以，都是见过的敌人。过关以后得到了朱雀之珠的下落。

■ 第十七话 宿命の者 ■

·胜利条件：12回合内敌人全部击倒

·败北条件：王仁丸战死

游戏要点：当到达这里以后，这里的人已经都被幻魔杀死了，アゲハ也被毒气所伤，为了救助アゲハ，必须在12回合内解决全部的敌人。战斗时要尽力前冲，因为拿朱雀之珠的一个敌人会躲到最下边，如果不及时前去12回合无法胜利。胜利后得到朱雀之珠，而且アゲハ就是力量的继承人。

■ 第十八话 朱雀阵 ■

・胜利条件：消灭全部敌人

・败北条件：王仁丸、アゲハ战死

游戏要点：开始小心敌人的远程攻击，调整好队伍争取2回合内平掉第一批。第一批敌人干掉以后，守护这里的幻魔BOSS会再次召唤来增援。再次灭掉以后，アゲハ会使用朱雀之力打开封印。

■ 第十九话 朱雀阵 后篇 ■

・胜利条件：バラハギ击倒

・败北条件：王仁丸、アゲハ战死

游戏要点：本关的BOSS开始比较变态，超级3连斩一定要小心。首先先把杂兵收拾掉，最后冲上去用最快的速度解决BOSS。打之前先使用远程消减其HP，然后再往上冲，如果防御不够的话一个3连斩即可毙命。



第三章

■ 第二十话 怪童现れる ■

・胜利条件：消灭全部敌人

・败北条件：王仁丸战死

游戏要点：这回信长又开始了对东国的攻略。4回合时怪童丸会在左上出来杀敌，6回合在BOSS旁有2敌兵增援，7回合再增援2人，在BOSS右上。8回合上面还会有2人出现。过关后王仁丸得到变身真鬼武者的方法。



■ 第二十一话 浜松の养魔场 ■

・胜利条件：消灭全部敌人

・败北条件：王仁丸、小太郎战死

游戏要点：注意BOSS两侧的敌人有麻痹的攻击，头目有诅咒的特技。数回合后原先的普通小怪会变成使用麻痹攻击的那种。过关后风魔小太郎加入。

■ 第二十二话 长条の战い ■

・胜利条件：破坏掉全部的ガトリンケ炮

・败北条件：王仁丸战死

游戏要点：千万不要猛冲，敌人的大炮不仅是远程，而且一次可以打数人，最好还是分开来一个一个干掉的好，不要太求速胜。一定要选择一些行动力比较强的人，最好在射程外一回合能冲上去的。

■ 第二十三话 ドクロ杯 ■

・胜利条件：消灭全部敌人

・败北条件：王仁丸战死

游戏要点：选择高移动力角色进行快速突袭，敌人的火球状敌人会吸收我方人员的体力，然后变成自己的，最好是冲上去一回合解决。敌人在6、7、8回合会增援武士4人。最后信玄的头骨还是被人家抢走做酒杯了。

■ 第二十四话 清洲城の民 ■

・胜利条件：消灭全部敌人

・败北条件：王仁丸战死

游戏要点：开始分两路包抄，利用自己的远程兵消减敌人的HP，然后冲上去干掉，千万不要莽撞，头目周围的几个吸收HP的兵会一回合干掉我方一人的。同时要小心头目的麻痹攻击。

■ 第二十五话 清洲の幻魔兽 ■

・胜利条件：消灭全部敌人

・败北条件：王仁丸战死

游戏要点：本关的敌人虽然不是很多，但是非常的麻烦，不是会生长就是会增殖，需要快速解决，不然就会越来越多，战事会变的越来越差。本关速度是关键。

■ 第二十六话 宿命の悲剧 ■

・胜利条件：消灭全部敌人

・败北条件：王仁丸战死

游戏要点：开始前3回合快速杀敌，不然在3回合和4回合敌人会增援4人，一队在上方平台，一队在左上拐角处。胜利后樱被幻魔最高干部劫持，怪童丸前去救助却被一刀连腰斩断（发现其是改造人），而且还从敌人那里得知，他就是青龙之力的继承者。



■ 第二十七话 苏れ，怪童丸！ ■

・胜利条件：击倒ザンダ－ガイン

・败北条件：王仁丸战死

游戏要点：本关使用远程可以收到意外的效果，地形对敌人非常有利，对战头目的时候一定要先远后近争取一回合搞定，他的远程攻击非常的麻烦，一定要小心。取胜后得到图纸将怪童丸复活，但是他一直不承认他是樱的恋人——龙之介。

■ 第二十八话 幻魔炮を追え ■

・胜利条件：消灭全部敌人

・败北条件：王仁丸战死

游戏要点：很不顺的一关，因为一开始敌人就将我包围，而且都是处于1回合就能攻击的范围，不过如果这时拥有强力武器的话就非常的轻松，建议把手头的武器先升级满，本关注重攻击和HP，两者优先出场。首先要干掉红色的敌人，不然他会回复体力。快的话2回合结束。

■ 第二十九话 幻魔炮 ■

・胜利条件：消灭全部敌人

・败北条件：王仁丸战死

游戏要点：2回合后敌人会增加4个ドロガンド改，首先要优先解决的是两个回复的敌人，两个メドサイム可以攻击多个人。首先要在2回合内干掉4个ドロガンド改，增援时会在我本阵有2个，要注意。过关以后幻魔炮还是发射了，并让富士山爆发。

■ 第三十话 降临せよ！青龙の精灵 ■

・胜利条件：击倒サバロッンス

・败北条件：王仁丸战死

游戏要点：敌人的HP普遍较高，最好是稳扎稳打慢慢来，干掉恢复系幻魔优先，头目的混乱攻击要注意，最好带上解药，1回合斩之。过关之后爱情的力量终于战胜了幻魔的束缚，青龙之精灵也顺利降临。



■ 第三十一话 青龙阵 ■

・胜利条件：击倒マ－ダナナイド

・败北条件：王仁丸、怪童丸战死

游戏要点：终于到了青龙阵，见到第三个四天王，这里要干掉他的手下マ－ダナナイド，大家如果实力一般就要主攻一面后直接取BOSS首级，如果实力够强的话那就两边一起挺进。头目使用远程一体的攻击。

■ 第三十二话 青龙阵 后篇 ■

・胜利条件：击倒ラミ－ジア

・败北条件：王仁丸、怪童丸战死

游戏要点：要和四天王交手了，她的特技是让人产生异常状态，其他的杂兵基本没有远程威胁，可以使用远程消减其体力，然后寻找机会干掉，切勿和其近身战，如果近身就要保证一回合内能干掉它。



第四章

■ 第三十三话 防卫线を突破せよ ■

・胜利条件：消灭全部敌人

・败北条件：王仁丸战死

游戏要点：这里开始的难点是在桥上，バヅャイド会使用直线3格的特技，一次攻击3个，最好使用远程将其干掉，最后就是头目，他会使用100%的必闪，这个要注意，打以前最好存个档，不然把超杀都放空了就比较麻烦了。中途敌人会增援4个武士。

■ 第三十四话 反逆の亲子 ■

・胜利条件：消灭全部敌人

・败北条件：王仁丸战死

游戏要点：敌人方面都是见过的，直接冲过去杀就可以。3回合在左上增援2个ギラムサイド，过关以后光秀的女儿被秀吉抢走，之后光秀加入。

■ 第三十五话 武士の友情 ■

・胜利条件：消灭全部敌人

・败北条件：王仁丸战死

游戏要点：本话出现2个ヅャヒ－ダ需要注意，可以使用3连斩，这几个要优先处决。过

关以后为了取得最后的玄武之珠众人继续追击。

■ 第三十六话 ガラシアの行方 ■

·胜利条件：消灭全部敌人

·败北条件：王仁丸战死

游戏要点：再次追上秀吉，但是却遭到了伏击，众人被包围，秀吉再次逃走。要优先解决掉弓箭手，其他的敌人注意ギォジーケル就可以了，对付敌人最好先上后下。4、5回合后敌人会各增加一个ギラムサイド。

■ 第三十七话 激斗，龟山城！ ■

·胜利条件：消灭全部敌人

·败北条件：王仁丸战死

游戏要点：主要注意弓箭手，敌人的远程很烦人，BOSS方面会回复HP，2回合后敌人增援2个ヅャヒーダ。过关后秀吉会告诉众人地狱之门已经打开了。

■ 第三十八话 最终の珠·玄武 ■

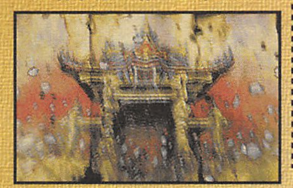
·胜利条件：10回合敌全灭

·败北条件：王仁丸战死

游戏要点：为了快速完成任务，一定要用移动力比较高的角色，相信大家已经培养了不少，其次就是混编远程消减敌人HP，然后主力前冲补上一击。大家最好在下到敌人一平面上时干掉全部的弓箭手。取得宝珠以后却发现宝珠已经死了。另一面织田信长将光秀的女儿杀死了，他女儿的灵魂再次将宝珠复活，玄武之珠降临。

■ 第三十九话 最终の结界玄武阵 ■

·胜利条件：消灭全部敌人



·败北条件：王仁丸、光秀战死

游戏要点：要点可以说没有什么，主要是挑选攻击力和体力超高的就可以，因为地图比较小，移动力就变的不是很重要了，主要就是能扛住敌人的远程攻击即可。又因为ライゴザレス的体力超高，因此要做好消耗战的准备。

■ 第四十话 最终の结界玄武阵 后篇 ■

·胜利条件：击倒ガラカラツク

·败北条件：王仁丸、光秀战死

游戏要点：同上回一样，可以采用速战速决的大法，主要集中攻打ガラカラツク即可，可以不用太理会杂兵，注意BOSS的复数攻击的强力武器，防御力弱的不要轻易靠近，人家一下解决我方大半HP是很平常的。可以先提升我方的攻击防御然后往前冲。

■ 第四十一话 里本能寺 ■

·胜利条件：消灭全部敌人

·败北条件：王仁丸战死

游戏要点：来到这里，织田信长已经打开了地狱之门，这回的头目就是秀吉了，一定要痛扁这个织田的走狗。开始的敌人拥有回复能力，秀吉旁边的两个可以使用诅咒，秀吉不仅可以恢复体力，还能使用地狱传送术，要小心。2回合后会增援2个ジンメズナ。

■ 第四十二话 三途の川 ■

·胜利条件：消灭全部敌人

·败北条件：王仁丸战死

游戏要点：这次对战信长的最高干部ギルデンスタン，不仅能恢复HP和MP，而且攻击力超强还都是复数的。另外新出现的杂兵マクマ也很讨厌，都是用混乱攻击，还是远程优先将其全灭的安全。提升攻击防御后见BOSS，HP小于300的最好还是不要靠近的好。

■ 第四十三话 地狱の祭坛 ■

·胜利条件：消灭全部敌人

·败北条件：王仁丸战死

游戏要点：终于见到了信长，但是变成幻魔的秀吉会前来阻挡。本关的杂兵不是会恢复就是用诅咒，一定要带好解药，秀吉这次的招数成了一体4回合连续攻击，要小心。打的时候不要冲，等敌人过来后先干掉会诅咒的就好解决了。3回合后我后方会出现2个ジンメズナ。

■ 第四十四话 死斗，幻魔阵！ ■

·胜利条件：击倒幻魔王·织田信长

·败北条件：王仁丸战死

游戏要点：小心ゾンメレク，它不仅可以吸收SP，而且还会使用诅咒。而信长就更变态了，HP先是大的不成样子，再有就是会使用既死的特技，如果想快速过关就直接冲上去杀，反正距离很近。记得把复活的牌子带上啊。

■ 最终话 真幻魔王 ■

·胜利条件：击倒幻魔王·织田信长

·败北条件：王仁丸战死

游戏要点：最终的战役了，该用的就用不要忧郁，不然重新复苏的织田信长会打消你所有的侥幸心理。很硬的一场，这次还要小心他的远程攻击，可以不必太理会其他的杂兵。每人带好补魔法的药连续使用2回（主角+3个宝珠力量继承者）超杀即可干掉。一定要使用光秀玄武的力量提升攻击和防御，不然胜算很小。

游戏中有很多地方借鉴了正统《鬼武者》，比如说武器防具的升级，可以通过平时干掉幻魔来积累魂，然后使用魂来提升武器防具的基本数值。另外一点就是游戏中通过取得的幻魔石来打造武器，不过很可惜能打造的武器比较少。游戏中增加的撤退也很好用，可以在自己处于劣势的时候撤出战斗。游戏难度也是比较低，有些不平衡的感觉，不过因此换来了斩杀（虐待？）敌人的快感，看到最后的结局应该可以想象续作的时间不会很久的。

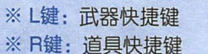
光明之魂2

掌机大菠萝二代登场，鼓掌。本作以四个8总分32进入日刊金殿堂。容量整整翻了一倍，可选职业也从前作的四种增加为八种，隐藏要素空前丰富。不过在怪物种类方面仍然不能让人满意，新增加了怪物图鉴系统，居然相同的史莱姆变个颜色也算一种新怪物，这未免有点那个什么了吧。另鉴于本作博大精深，短时间内无法参透，本文愿作引玉石。

GBA	厂商：SEGA		发售日：2003.7.24
	类型：ARPG	价格：4800日元	其他：对战线



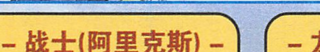
操作篇



※ A键：攻击（蓄力）拣物品
※ B键：使用道具(可丢出)
※ L键：武器快捷键
※ R键：道具快捷键
※ START键：菜单
※ SELECT键：放魂



职业篇



－战士(阿里克斯)－

前作主角的后裔，热血青年，冒险是他的天性。擅长近身战，对各种武器都能运用自如，属于攻守平衡的主角型职业。

技能

※ 剑——蓄力可
※ 斧——蓄力可
※ 枪——蓄力可
※ 盾——档格攻击可
※ 防具——增强防具能力
※ 道具——使用效果上升
※ 破攻——攻击出招中的敌人威力上升
※ 强攻——攻击力上升

－龙战士(太罗斯)－

攻击力全员最高，速度也是全员最低（汗），标准的极端力量类型职业。

技能

※ 斧——蓄力可
※ 铁球——蓄力可
※ 盾——防御力上升 档格可
※ 防具——防御力上升
※ 破防——敌防御力下降
※ 吐炎——反击技
※ 霸气——近身敌人弱化
※ 魔防——耐性上升

－弓箭手(路英)－

森林中的精灵族，擅长远距离的弓箭攻击，具有速度优势，但其他能力偏弱。技巧型职业。

技能

※ 弓——蓄力可
※ 枪——蓄力可
※ 强化范围——攻击距离增加
※ 掩护——吸引敌人
※ 防空——对飞行敌人攻击力上升
※ 召唤——召唤森林动物
※ 会心一击——几率上升
※ 回复——回复HP

－魔法使(芭米拉)－

典型的魔女，使用各种魔法攻击敌人，物理攻击及防守则不在行。技巧型职业。

技能

※ 杖——蓄力可
※ 炎——火属性攻击魔法
※ 冰——冰属性攻击魔法
※ 雷——雷属性攻击魔法
※ 风——风属性攻击魔法
※ 烈火——炎属性全体攻击魔法
※ 魔法盾——防御力上升
※ SP恢复——魔法值快速回复

－忍者（莱真）－

新职业中的强力角色，移动及出招速度全员第一，同时拥有媲美魔法的忍术，此人值得一用。

技能

※ 剑——蓄力可
※ 手里剑——蓄力可
※ 会心一击——几率上升
※ 空降术——空投物品，气绝可
※ 敌止术——定身
※ 足速术——加速行动
※ 丸太术——受攻击时化身为木头
※ 偷袭——背后攻击增强

－格斗家(扎克斯)－

狼族战士，具有强力的近身攻击能力。此人和龙战士有异曲同工之处，但除了攻击力均很优秀外，不同的是狼战士速度快但防御力低。

技能

※ 爪——蓄力可
※ 短剑——蓄力可
※ 回避——回避率上升
※ 会心一击——几率上升
※ 蹴击——受攻击时反击
※ 暴走——HP降到一定程度攻防上升
※ 气绝攻击——敌气绝
※ 回复——回复HP

－僧侣(普里姆)－

康托尔族，标准的回复系职业，单机作战比较吃力。

技能

※ 杖——蓄力可
※ 铁球——蓄力可
※ 回复魔法——随等级升高功能不断追加
※ 加防——防御力上升
※ 魔防——耐性上生
※ 祈祷——整体能力上升
※ 护身——光属性护身魔法
※ SP回复——魔法值快速回复

－巫师(普拉多斯塔)－

身体里流着吸血鬼的血液，魔剑召唤术是此人的得意技，但他仍然不能脱离魔法师的局限性。

技能

※ 杖——蓄力可
※ 暗飞——暗性飞行道具
※ 毒——毒属性魔法，中毒可
※ 暗——暗属性攻击魔法
※ 变身——变身效果
※ 召唤——召唤魔剑追踪
※ HP吸取——吸血效果
※ SP回复——魔法值快速回复

－隐藏巫师(???)－

通关一次追加，普拉多斯塔的孪生兄弟？技能相同，初始能力强。





心得篇

1、如果在迷宫中战死部分道具和全部的铁将会丢在原地，所以一定要养成储蓄的好习惯。掉落物品单机作战时还是可以安全拿回的，但如果是联机的话就要落入他人腰包了，准备真人快打吧（笑）。

2、和前作一样迷宫中战斗是即时的，当你开打菜单进行操作时敌人却从未停止向你挥舞镰刀。临场紧张感很强吧，



回复道具一定要事先安排妥当哦。若是有事情离开只要调出存档画面即可当暂停功能使用。

3、酒馆外有一火堆，站上去烧烤即可增加火防，如此即可轻松把初期火防提升。火堆旁的那人如果你使用了天使之羽回城就会发现他不在，平时又在，难道他是天使？那个绕

圈跑的小孩，等一会他会掉一个指轮出来。

4、本作不但迷宫中隐藏着很多看似不经意的暗道，城内很多地方同样有暗道存在。其中包括宿屋左边，皇宫进门处左右均有，左上房间右边，左下房间右边。后者尽头有狼人，在到达狼人所在区域前有一条长长的通道，第二根黑柱向上有秘密房间，左边狐狸人处可买回复道具。

5、去大地图上的道具屋之





馆买石头剪子布三张卡装备好，联机后就可玩小游戏。

6、特定的三张相同的卡可找酒馆柜台左边的人换卡，比如36、90、112号。

7、装备同一系列的装备会有特殊效果。

8、得到矿石后可去煅造屋打造装备，除了相同矿石三个的组合外还有一些特殊组合方式：2水晶加1银矿或黑矿、2银矿加1水晶或黑矿、2黑矿加1水晶或银矿。

9、关于召唤魂有些可以完成任务得到，怪物身上也能随机打出，这靠的是运气，有时候史莱姆都会出魂。另外就是炸掉漂浮的石板等机关得到，通常需要炸边缘数次，而且爆炸物有三种，这需要精确的使用炸弹。另外也可使用初始就有的呼拉圈蓄力跑圈，装备上加速指轮则更好，不过这种方法需要大量魔法值，实用度低。



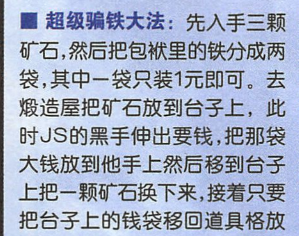
秘技篇

■ 超级骗铁大法：先入手三颗矿石，然后把包袱里的铁分成两袋，其中一袋只装1元即可。去煅造屋把矿石放到台子上，此时JS的黑手伸出要钱，把那袋大钱放到他手上然后移到台子上把一颗矿石换下来，接着只要把台子上的钱袋移回道具格放在那1元的钱袋上，你会发现台子上那袋钱永远都拿不完……

■ 音乐模式：SEGA标题画面时输入上下上下左右左右上右下左B，成功会有音效，进入主标题后按住START再按A即可进入音乐模式。

■ 幸运起名：输入特定的名字开始游戏将会追加特殊效果，名单如下。イヨク（炎耐性加30）、でんげき（雷耐性加30）、モンタカ（暗耐性加30）、VJxSS（追加パワ　グロブ）、ブイジャン（追加VJリング）、ゲノムズ（追加ゲノムズリング）。

流程攻略







就在前作四位光之勇者消灭暗之恶魔后，人们迎来了久违的和平时代，四勇者的故事广为流传。太平盛世不知过了多久，人们开始渐渐淡忘了光之勇者。一日，祥和的广场上有一个老者向过往的人们发表着他的预言。占卜水晶中显示暗黑一方的势力卷土重来，暗黑的时代即将到来，世界将因此而崩溃。年老预言者歇斯底里的喊声在广场中回荡，人们忘却光之勇者的时候也就是预言实现之时。光的繁荣，和平的时代，是打上休止符的时候了。此时一名叫格尔斯毕的暗黑炼金术士把老人引出城，水晶着地一瞬间变成碎片，老人也就此从人们的视线中永远消失了。凶手所在的暗之组织名为加欧库罗乌，此人潜入城中用尽花言巧语靠近玛鲁瑟鲁王信赖的人马族骑士德斯巴托，并把禁断的果实交给他。格尔斯毕走后数天内德斯巴托拿着苹果疑惑了很久，最后还是忍不住咬了一小口，这将意味着什么呢。

一日国王召开斗技大会，全国的英才悉数聚集王都，其中当然也包括主角。在城外简单的接受操作指导，之后干掉史莱姆拿到药草后就可以北上

进入王立斗技场参加大会了。对手就是人马骑士德斯巴托，遇到他算我倒霉。在苦战数回合后突然士兵来报说公主失踪了，遇此突发事件大会只得作罢，现在的首要任务就是搜寻公主的下落。观看比赛的国王早就认同了主角的实力，将之召进宫中。原来库拉托鲁本是世界上最祥和的国度，但近来暗云令气候异常，就连象征着和平的王族家传光之水晶都渐渐变的暗然无光。这原本就让国王十分担忧，而且城外异族一直企图侵略王都，现在就连公主都意外失踪了。接受国王委托潜入异族领地调查事件真相。皇宫内和骑士对话可学到一些基础知识，比如天使之羽的作用是瞬间返回城中等等。右上房间是图书馆，以后得到怪物卡片可加入图鉴，集齐全部卡可获道具。商店依此为鉴定屋、道具屋、寄存屋、武器屋、防具屋、煅造屋。其中寄存屋第一面是免费的，还可以花钱增加仓库。宫殿外是酒馆，二楼宿屋左边暗道里的天使之羽是拿不完的。

王立斗技场

每进一次需交纳一百元，共分为十级，敌人强度随级增加。当然，赏品自然也是很丰厚的：2、6、10关的奖品中有召唤魂。通过十级考验后就会追加新地点。

ゴブリン砦



出城南下就是异族的领地，第二层被栅栏围着的宝箱要从右边进去拿。第四层入口和出口围墙下面有宝箱。第五层到



达敌人的总部发现敌人正在开会，直接杀进去被敌人发现后迅速退到门后让敌人过来送死，注意其中有个中波士级的。剩下的敌人只要隔着桌子干掉他们，全灭敌人后砍掉房间的柜子拿到钥匙后继续深入，有的敌人甚至隔着墙都可以打得到，没有AI可言。第六层左上房间的宝箱里有一只红鞋子，把它交给城内左下房间的小女孩可得青鞋，价值五百元。关底波士是一野人，他只会喷火和旋转斧两招，出招后不是气喘就是摔倒（笑）。只要趁此机会攻击即可，切不可太贪心，一般来说打两到三下就赶紧闪人吧，机会有的是。相对来说此战中远程系职业比较顺手，战后得知公主被关在魔女之馆。

ジャイアントの墓



去魔女之馆的途中必须穿过一片墓地，第一层围墙里的宝箱要从左边墓碑处进入拿取，出口要砍碎墓碑后发现。铁栏后的宝箱要先从左边进入版面黑边里绕进入拿（汗），第五层





遇到两个木乃伊鬼鬼祟祟的把一个魂藏在墓碑下面，及时冲出去干掉他们即可拿到道具。时机就在魂出现之时，错过机会木乃伊就会把墓碑盖上了。之后把这个魂丢给关底前那个死



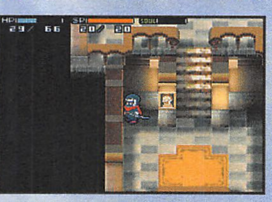
去的鬼魂即可救之。第六层要先干掉左右两个巨人拿到墓地钥匙就是关底了，波士是墓之番人，攻击方式为槌地落石。攻略方法关键在与那口棺材，近贴着站在棺材右边中间位置，如此波士是走不过来的，只会卡在棺材上面原地踏步。接下来看准其出招落石迅速上移一格，这样一来既躲过了岩石又近了波士的身，根据角色出招速度的一次机会可以砍上三到七下，如此反复N回合即可作掉它。

コリーダおばさんの井戸

和宫殿门前右边的老太太对话得知她家被怪物侵占。此时出城来到大地图就会追加一个新地方，里面以史莱姆和蝙

蝠居多。一上来就有两只史莱姆在床上睡觉（汗），只有六层，关底是一群史莱姆。回头再去城里找老太太就会得到谢礼，召唤火龙，此后迷宫中只要装备上，等魂槽集满时就可召唤了。

魔女ウィザリ－の馆





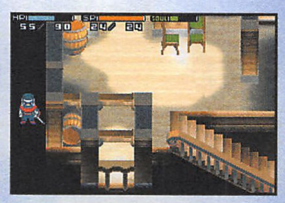
穿过阴森的墓地后终于到达了关押着公主的魔女之馆，注意利用楼梯的地形杀敌，第四层左右和第五层左上均有暗道。第五层的牢房里关着公主，使用之前得到的钥匙即可救出。继续深入。第六层楼梯拐角右边有暗道，再上面的拐角有红色画像的右边有暗道。之后有两条通路，右边有个可见不可及的宝箱要从下面墙上的画像处穿墙进去拿。之后的房间里左右有两排敌人，击败他们才会开门。攻击力较强，千万不要一次招惹两个以上，只需站在远处使用中远程攻击即可，弱霸一群。第十一、十三层有悬浮石板是要炸的，宝箱里是个召唤魂。第十四层最后一个有画像的楼梯拐角处左边有暗道。终于到了魔女对决的时候了，原来她把公主抓来是为了进行邪恶仪式增强暗之力。首先必须把上面的镜子打碎让她化身老太婆，否则攻击无效。老巫婆攻击手段只有放旋转弹，紧跟杀之，注意在其要出招时及时躲避，否则触到她身上包围的光环会掉血。

妖精の泉



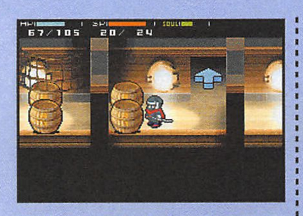
击败魔女后返回宫殿，突然厨师跑来说珍贵食料被盗，初步判断是精灵之泉的光之精灵所为。而此时水晶异常的明亮，国王命少许休整立即赶赴调查。途中开始要利用地上的泉水传送，在去红色旋涡前的传送点左边有暗道，注意旋涡必须干掉特定的敌人才会出现。五层左下传送点左边有暗道。第七层发现敌人正在销赃，有数件物品，其中有城内左下房间女人的洋伞站，近一点观察，等洋伞出现及时杀出去，回头记得到时候还给她选不拿钱。关底精灵攻击手段还算温柔，攻击手段为跟踪弹和旋转弹，定时有泉水冲击。别以为它是好欺的主儿就狂攻，还是稍微有点耐心吧。

バディの海贼船





返回宫殿国王正要犒赏主角，此时士兵来报发现海贼船。不用说，又得走一趟了。临走时找到酒馆外的那个老人，他正在等孙子的书信。在下面城墙边调查拿到孙子的信交给老人才发现这是封求救信，原来其孙子被海贼抓上了船现在被关在船上某处。正好这次一并解决，出发之前带上最好四颗至少两颗手榴弹和一个天使之羽。船舱内暗道很多，不要急着走，仔细查找就有收获。层数以进入船舱为第一层。第二层门边有画像的出口右边、第五层出口右边、第七层居住区出口左边都有暗道。第八层居住舱出口左上的宝箱要从床上边缘绕过去拿。第九层入口画像左边，那个宝要箱要从出口北部画像右边过去拿。第十层出口上面那个有床的房间左上有暗道。第十一层没有敌人，出口左边有四排木桶，用手榴弹炸掉，只要丢在两排木桶正中间即可一颗炸两排，对手法没有信心的还是老老实实一颗颗炸吧。见到老人的孙子丢个天使之羽给他即可救之。第十二层居住区要砍掉中间的墓碑才会开门。关底自然是海贼船长，使用突进技和旋转斧，后者带吸力。一般来说只要不离他太远他只会用旋转斧，在其



要出招时提前逃离，然后趁他收招时冲过去砍他几刀，再跑，如此反复即可。其实他还不是真正的波士，此战一定要保留实力。击败船长后来到甲板，突然整条船晃动起来，巨型章鱼出现了。它会触手攻击和喷毒，留神后者。狂砍之，途中躲避毒气即可轻松击败章鱼怪了。返回王都和老人孙子对话可得力加1的道具。

迷の漂流船



再打一次海贼船即可从船长口中得知漂流船的情报，此后来到大地图就会在海贼船北边出现隐藏的迷之漂流船。第一层下楼梯右边和第二层右下桌子旁有暗道，第三层有悬浮机关。波士是只幽灵，很弱。

光の神殿

大地图上出现两个新地点，其中光之神殿是用来合成物品的，只要把物品放在四个台子上然后对话祈祷即可。现提供几种合成方式：字母SEGA、字母SOUL、古い机械+古代の机械+土星の机械+ユ雫メの箱、ガバス4个、いやしの 4个、女神之泪4个、人形4个、犬加ねこ加ぶた加ひつじ、マグロ加イカ加タマゴ加カッパ。

オードブル沙漠

敌人成群，毒虫极多，事先一定要备好解毒道具。第五层遭遇中波士，一只巨型爬虫，必须攻击它的尾部。千万不要被它从正面冲击，否则将大量失血，尾巴变成撞球时站在角落里比较容易躲避，但这也不是万全之策，要随时注意躲避撞球偷袭。攻击它最佳时机是变撞球之前的出招硬直期。第七层出口右墙里有宝箱，要从右边绕进去拿。第十层注意进入墙上的黑洞。关底是暗将军，此人是来沙漠挖掘古代兵器的。近身刀和远程旋风刀攻击力强。他发旋风刀时就提前离开，因为近距离躲避难度极大，躲过就砍他便是。用中程武器最佳，比如忍者的手里剑，他会傻傻的走过来近身刀，但往往是打不到的，此时又是巨佳的攻击机会。如此循环根本无须加血就能作掉他。

ジエラート洞窟



返回宫殿向国王报告后听说公主又失踪了（汗），这次公主有可能去的地方是沙漠北部的冰之洞窟。第二层下分支路线阴影下有暗道，第三层途中斜坡右边有暗道，出来只要一直向右走即可。第五层果然发现了被冰封的公主，这里要和中波士巨人对决，此人不但攻击力恐怖，而且速度奇快，必须小心应付。至于冰封的公主只要一直攻击即可解冻。第六层阴影下面有暗道。第八层出口下面阴影处有暗道。关底是只巨型乌龟，其旋转龟壳攻



击威力不小，先砍掉它几条腿最后攻击其头部即可，切记不要太贪心，在其要旋转时提前远离比较稳妥。之后去宫殿，公主会给一个召唤魂，冰精灵。

道具屋「イパネマ」

和酒馆柜台右边的女孩对话得知妖精之泉右边有个道具屋之馆，第三层有个地鼠的地方是可以炸的，注意提前量的把握。道具屋里有远投指轮出售（第一枚有绿色手型标的），还有石头剪子布三张卡片。地上有张卡片，把它交给酒馆里的MM可换得一指轮。另外在王立斗技场也会开一家道具屋。

きのこの森

去城内左下房间发现老头不见了，和右边的女人对话得知他去了蘑菇之森。此时去大地图会发现在沙漠南部多出一个新地点，第一层出口右下森林里有暗道。第三层果然找到了昏倒在地的老头，丢一个途



中得到的蘑菇即可救活他（非毒蘑菇），然后再丢一个天使之羽送他回城。第四层右上森林里有暗道。关底是一群邪恶巫师，火冰技交叉袭来，注意不要被围攻。记得回头去城里找老人拿赏品。花可以给城内右下房间左边床上的小孩，旁边的女人可以把五个药草变成一个大回复，不过似乎没有必要。

恶魔の塔



此塔不愧为恶魔二字，是本作中明显感觉到难度提升的地方。单是普通敌人就上了不只一个档次，带足回复道具是首要条件。第一层右边有暗道。第七层要先和暗天使制造出的克隆人对决，因为各方面能力值和现在的主角完全一样，所以必须特别小心才是。第六层右边和第八层有漂浮机关。第九层需要钥匙拿门后面的宝箱，钥匙则是塔中怪物身上随机掉落的。一番周折终于登上塔顶，关底就是暗之天使，此鸟善于空战，有三招。威力最大的是俯冲镰刀，此招拥有秒杀实力，应对时必须不断上下移动躲避，不说完全不受伤害，至少可以避免被其秒杀。其余两招是黑羽毛和抓人，后者落地时是攻击其最佳时机。击败暗之天使就意味着离暗之核心又近了一步。

ピナコラー火山

第三层暗黑炼金术士格尔



斯毕登场，此战他是个弱智，硬拼死他也不过分。第六层要小心地上的岩浆，前作中就大出风头的火龙也挺强的，现在是考验耐火性的时候了，诸位之前有没有在城里烧烤足啊（笑）。第七层再遇格尔斯毕就有些难度了，留神他的暗魔法，好在速度不快，围着他转就是。关底是炎巨人，拥有火焰和吹飞攻击，中远程战术对之最为有效。

太古の原生林



城内左下房间右边有暗道，一直通到底有个狼人在秘密特训，说是目标直指骑士团团长的宝座（汗）。此番最重要的是得到了兽人王之墓的情报，现在去大地图在火山脚下就会出现新地点。这里其实就是一代的场景，关底是条火龙。另外此后再来森林时会发现这里变成了冬天，在关底场景的左上角可以得到雪人，这是给厨房右边暗道后的小孩的。

选ばれし勇者の遗迹

现在应该有实力通过王立斗技场的考验了吧，完成全部十关后就会在大地图的西北角追加新地点。这也是一代的场景，留神电老鼠，威力超乎寻



常。还记得那条星光大道吗（笑），这回可有两条火龙伺候着咱。关底是火龙，原本并不算太难打，但加上电鼠和会气绝攻击的鱼头就比较难缠了，一定要迅速把两条杂鱼干掉，否则必头痛不已。

孤岛の迷宫



在勇者遗迹第四层击败死神会随机掉落迷宫的地图，接着去大地图就会在海贼船下游出现新地点。同样也是一代的场景，关底是巨人。还记得一代这里的波士是个机器人，怀念啊。

忘れ去られた牢

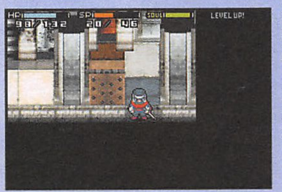
在王立斗技场第八战的奖品中有地下牢狱的地图，取得后来到大地图在勇者的遗迹南部就会出现新地点。新登场的敌人方面，绿怪是巨皮实的。第五层的暗道很多，注意观察，出口在北部房间里，要从右边



绕过去。关底是火龙。

カオスキヤッスル





王座上的光之水晶已经完全昏暗无光，主角再度受命出征，目标直指魔城。进城途中会遭到很多弓手伏击，城内更是人满为患，千万不要一次招惹过多敌人，还是步步为营谨慎前进比较稳妥，要小心地上的尖刺。第三层一上来阴影左右均有暗道。第八层有机关，必须炸边缘，对手法要求很高。第十层干掉三个绿巨人后一直走，破了的窗户后面有暗道，上楼处右边有尖刺的地方往下有暗道。第十四层要与格尔斯毕对



决，此时他又多了一招召唤。关底居然是人马骑士德斯巴托，不过他现在已经被暗黑化了，强的不像话。千万不要被他的绿色刀风打到，否则有被秒杀的危险，绝对连加血都来不及。战后德斯巴托终于从黑暗中苏醒过来，对自己所作所为追悔末及。另外如果之前未得到地下牢狱的地图也可在本关中打死神得到。

浑沌空间

当国王得知他忠诚勇敢的骑士沦落到如此地步甚为感慨，



但一举捣毁敌人老巢还是令国王非常满意，当即决定大摆庆





功宴。和酒馆老板对话后得知酒菜已经准备就绪，该去宫殿请国王来了。当来到宫殿时却发现空无一人，主角调查散发着异常光线的水晶后感觉大事不好。酒馆老板在得知这一切后把主角带到酒馆的地窖里(注意柜台左边有暗道)，确切的说是王座的正下方，暗黑封印磁场的中心。世界已经陷入浑沌，该是光之勇者登场的时候了。对付最终波士除了要具备一定的等级外就要注意躲避钻地攻击了，一般来说看准提前绕大圈子就行了，当然打起来可绝没有说得这么轻松，被秒杀也是常事吧。

光之JS：南昌 严俊

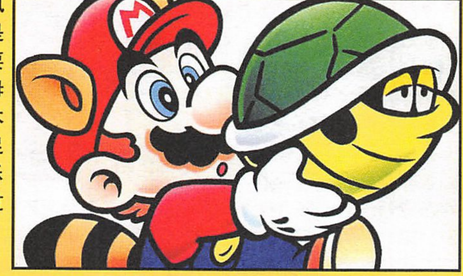


超级马里奥A4

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2003.7.11
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：e卡片

最强最详完全攻略

不朽的经典之作再次降临GBA，15年前风靡全球的马里奥3又回来了。虽然本作仍然只是个SFC复刻版，但是在各方面尤其是音效上要比SFC版好出不少。游戏本身的素质当然是毋庸质疑的，宫本大师所创造的跳跃的乐趣在本作中被演绎的出神入化。完美的关卡设计，足够激发玩家挑战欲的游戏的长度。出色的音乐以及众多GBA版的原创要素，无论是否玩过FC、SFC上的原作，你都没有理由错过本作，下面就让我们一起进入马里奥的世界吧！！



鉴于大家对马里奥的历史都比笔者熟悉，我就不在这儿丢人了，操作方面没什么可说的，下面就介绍一下本作新加入的一些道具和系统。



新加入的几件变身服装绝对是本作的一大特色，尤其是其中有一些在游戏中是很难获得的，所以使用时也要格外的珍惜。




仙叶

吃到仙叶的马里奥不仅可以用尾巴攻击敌人，砖块，最重要的是在加速到速度最高时(下面的速度槽到P)可以实现短时间的飞行。这是游戏中许多关卡中必须用到的能力，而且利用它还能够找到很多的隐藏道具。



狸猫服

作用和仙叶差不多，只是多了一个“下+B键”变成石像的能力。利用此能力可以躲过绝大多的攻击而且还能踩死一些普通状态根本不敢碰的家伙。



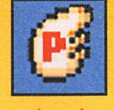
青蛙服

水下关的极品装备，有时可以起到意想不到的效果。而且还有超强的跳跃能力。但是和真正的青蛙一样，到了陆地上就是个废物……



锤工服

比较平庸的装备，似乎只对食人花比较有效……



P翅膀

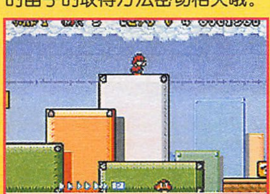
其它和仙叶都一样，只是飞行无需加速，过关后自动恢复成为普通状态。这是超级珍贵的道具！利用P翅膀很多关卡都可以很轻松的通过。尤其到后期难度暴高的几关，如果有1，2个P翅膀，你一定会认为你是这个世界上最幸福的人！

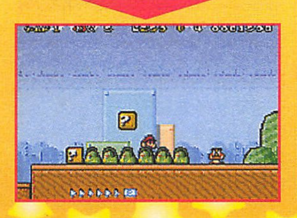
至于游戏中其它的一些道具，系统我就不在这一一列举了，还是等玩家自己去探索吧。好了漫长的冒险之旅即将展开，掌机迷们，你们准备好了吗？

world 1

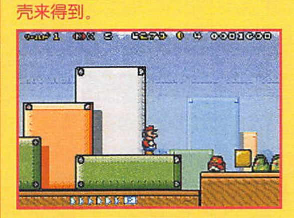
1-1

因为是上手关，关卡上基本上没有什么难度。一些游戏中非常常见的要素都可以在本关中掌握到。关于一直流传在马里奥世界中的神奇道具——选关之笛。可是对于从FC时代走过来的玩家有很深的意义啊。关于如何取得后文会有详细的介绍。另外本游戏中有一个比较有趣的小秘技。见下图，如果让马里奥蹲在这种纯白色的台子上，几秒钟后就会落到台子的后面。之后的结果就是马里奥会在场景的后面行动。不要小看这个设定。这可是和上面说的笛子的取得方法密切相关哦。





■ 在游戏时经常有像下图这样无法顶出的宝物，其实只要用乌龟壳撞击就可以搞定，当然如果有狸猫服或仙叶的话用尾巴攻击也会有同样的效果，本关的第一个仙叶就需要用乌龟壳来得到。





■ 得到仙叶就可以飞行了。在一处有一排倾斜的金币处向上飞。可以在上到下图的位置。这里有一个加1UP的蘑菇。之后会通过一串长长的“跑道”。加速到P后再向前飞行，可以落到一个管道上面。从这个管道进入又可以得到不少金币。

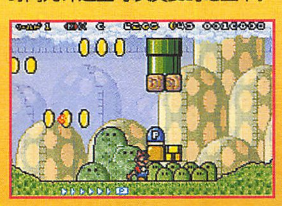
从管道出来后可以在如图的位置用尾巴打出P蛋。P蛋的基本作用是把砖块变成金币，而原来的金币就会变成砖块。在今后的游戏中，P蛋的出现频率会非常高，而且在后期的关卡中会扮演非常重要的角色。

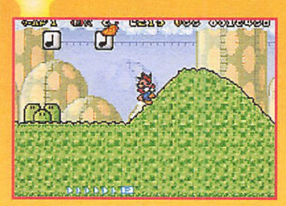




1-2

在下图位置打出P蛋，然后踩左边由金币变成的砖块进入上面的管道，里面可以得到一些金币。只要时间允许这里可以反复的吃金币。





■ 在第二个音符方块里可以顶出蘑菇或是仙叶。

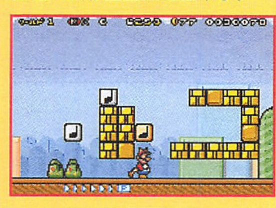


■ 第三个音符方块里可以顶出无敌五星。



1-3

在下图位置可以顶出一个粉红色的音符方块，踩在上面就可以进入云彩里面狂吃金币了。



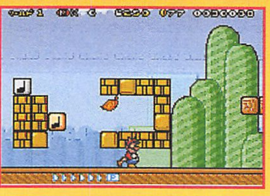


当然光吃金币是不过瘾的，在这里继续向上飞就可以在顶出加1UP的蘑菇。大收获啊！

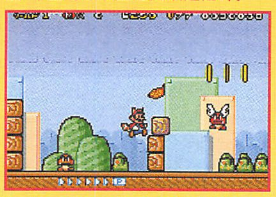




■ 这里的金币不要忘记拿。

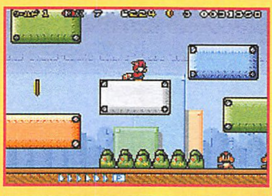


■ 下面可以顶出蘑菇或是仙叶。



■ 这个地方同样也可以撞出东西。

※在下图的白色台子上蹲上几秒，落到背景后面后一直冲到关底，注意不要碰到敌人。可以进入隐藏地点。得到第一个选关之笛。





■ 在大地图上使用道具后就可以进入选关画面。



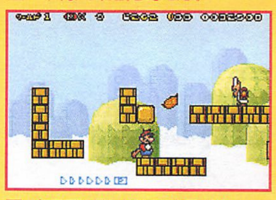
1-4

场景强制前进的一关，小心不要被夹死。

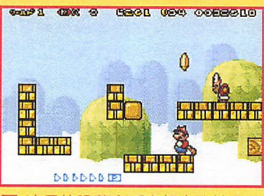




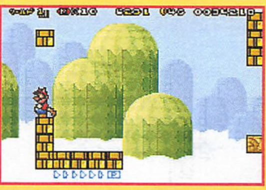
■ 2个有奖命蘑菇的地方。



■ 这里可以顶出蘑菇或是仙叶。



■ 这里的隐藏金币吃起来比较危险很容易被夹死。



■ 又一处隐藏金币，需要顶碎下面的砖块才能找到。



城堡

比较简单的一关，关底会有一个很弱的小boss，只要踩3下就可以打死。以后每个大地图中都会有若干这样的小城堡。

※ 在本场景中可以得到本游戏的第二个选关之笛，方法在下图所处的地方加速，一定要在进入本

关之前吃到仙叶并且不要理会途中的火弹花。加速一直飞到场景的上方去。走到尽头按“上”就可以进入一个隐藏地点,得到笛子。



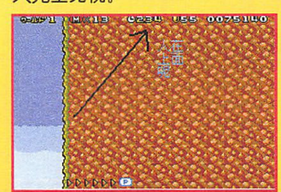




■ 又一个笛子入手。

1-5

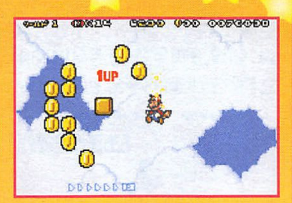
本关是在一个大斜坡上开始的。只要什么都不按，马里奥就会像坐滑梯一样滑下来。途中敌人完全无视。



■ 大斜坡这里还可以通过尾巴飞到最上方去，这样可以少走一大半的路程。

下图的位置可以顶出一个粉红色的音符方块。弹到云中后同前面一样也可以通过飞行得到奖命蘑菇。





1-6

本关并没有太多的隐藏要素，如果有尾巴可以从下图的位置进行加速，可以从空中走完剩下所有的路程。



■ 本关唯一的一个奖命蘑菇。

幽灵船

自始至终都有炮弹相伴，整艘船中布满了各种炮台，一定要小心躲避。难度不是很大。从船尾处进入boss的房间。还是踩头3下搞定。打败boss后就可以夺回魔杖了。

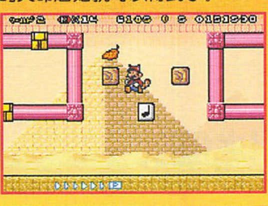


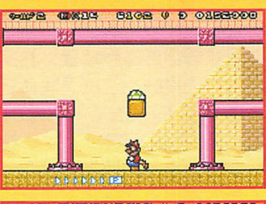
world 2

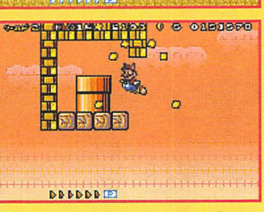
2-1

从本关开始会出现一种新敌人，因为它是伪装成普通砖块的样子，所以稍有不甚就有可能中招。注意他们的颜色会比普通的砖块浅一些。

在2个环形管道中间可以顶出音符方块，如果还是矮人状态的话可以踩在上面从左边的木块中撞出蘑菇。这样左边环形管道中的奖命蘑菇就可以得到了。







■ 从左边的环形管道上边加速向上飞可以顶开砖块进入管道。



■ 本关最后一个管道可以进入，踩上P蛋后出管道可以得到一些金币。

2-2

本关比较短，而且没有什么难度，注意不要轻易从移动的木板上掉下来就行了。

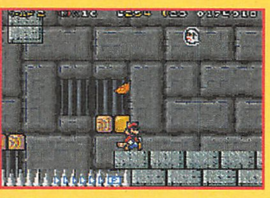


■ 在移动木版上蹲下(矮人状态更容易)顶第二个砖块可以顶出P蛋。


在如图位置可以顶出奖命蘑菇。

城堡

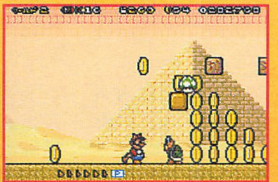
敌人幽灵从本关开始出现，这种敌人比较讨厌。打不死不说还能够穿过各种墙壁。其实对付它的最好办法就是我动它不动，只要不一直站在一个地方，它就不会移动（青蛙？！）。在一些需要等待的地方可以通过不断的左右晃动来躲避幽灵的困扰。


从上图中的木块中可以顶出蘑菇或是仙叶。

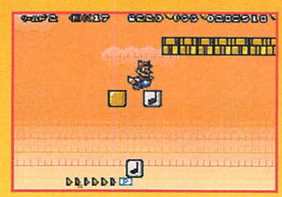
2-3

利用尾巴飞到空中可以顶出一个P蛋。踩上它后可以把大量的砖块变成金币。正下方唯一没有变成金币的一个砖块可以顶出奖命蘑菇。





前面不远处可以顶出2个音符砖块，如果没有尾巴的话可以利用它们跳到上面的平台上吃金币。



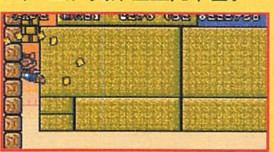

本关的结尾处还有隐藏的奖励金币，只不过比较危险。

流沙

本关并没有什么隐藏要素，敌人也很少，需要小心的是天空中的太阳。

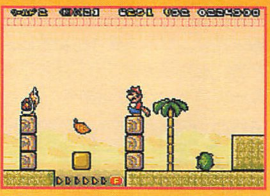
2-4

利用尾巴可以顶碎起点处左上方的一串砖块进入上面的隐样地点。这里一共可以找到2个P蛋，具体位置如下图。

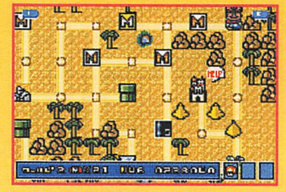




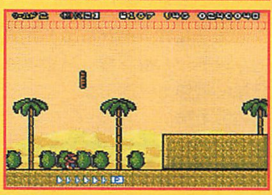



这个悬在坑上的仙叶（蘑菇）需要一个龟壳才能拿到。

※ 第三个选关之笛的取得在这里：

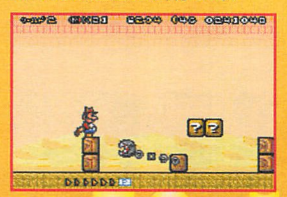

在上图的位置使用道具锤子，这样就可以打开右边的隐藏通道了。



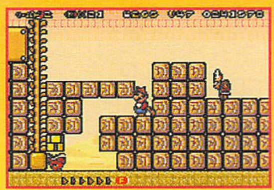

进入隐藏地点后会遇到2个会吐火球的乌龟，踩死它们就可以得到第三个选关之笛。

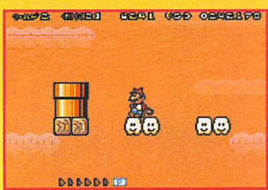
2-5

本关会有一个有铁链栓起来的敌人，比较不好对付。遇到时绕道走是比较明智的。



■ 这里可以用尾巴打出仙叶。

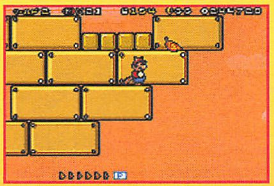




■ 把龟壳推到下面去就可以打出升天树来，利用它可以进入上面的管道。



■ 在管道中可以顶出P蛋和仙叶。



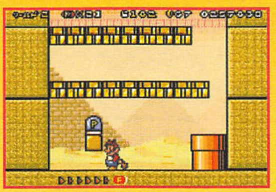
■ 从管道出来后向右小跳，可以在最后一个问号砖块中顶出仙叶或蘑菇。

沙丘

本关的铁壳虫特别的多，小心不要被踢出去的铁壳弹回来时打到。如果没有尾巴的话对付由砖块封死的通道会比较麻烦。



■ 这里可以顶出一个隐藏方块，这样即使没有尾巴也可以进入左边的管道。



■ 管道内部同样也可以顶出P蛋，不要错过。

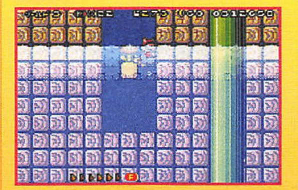
幽灵船

又是炮弹漫天飞的一关，前进时不要太着急。只要看准炮台的位置过关应该不太困难，boss仍然是那个乌龟，很容易。

world 3

3-1

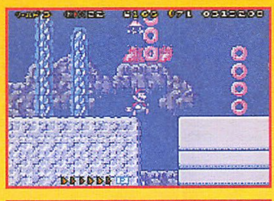
水下关，如果穿上青蛙服打这关就会简单得多，甚至可以完全无视管道里发出的气泡，逆流而上。

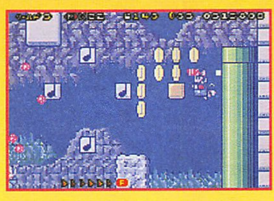


■ 这个火弹花只能利用P翅膀才能得到，方法是飞到整个场景的上面去，可以在中间找到这里，但是没有什么用处，谁有了P翅膀还会稀罕火弹花？



■ 从本关开始的地方向左下方游可以在下面得到火弹花。

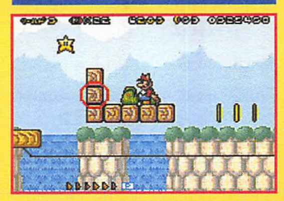




■ 从上图所示的地方下去后可以在一堆金币中间的砖块中顶出奖命蘑菇。



3-2

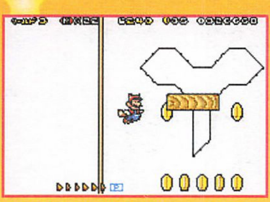


■ 在图示位置可以撞出无敌五星，这样就可以暂时不怕水下的飞鱼了。





■ 在这里可以顶出P蛋，把右边的3个金币变成砖块，这样就可以顶出一个隐藏的奖命蘑菇。


在关底处利用尾巴向左上方飞可以得到一些金币。

3-3

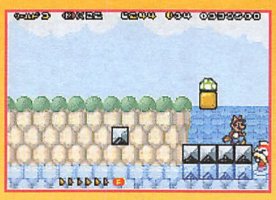
本关会有一只鲨鱼一直在水中追着马里奥，比较让人讨厌。


音符方块可以踩出火弹花或蘑菇。


这里可以打出一个P蛋。

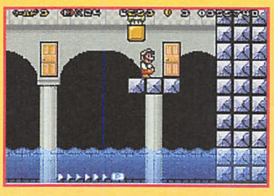


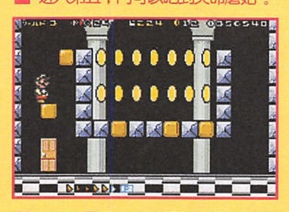

这里的P蛋比较重要，踩上它后后面的一长串金币就可以变成一条平坦的道路，这样就简单得多了。

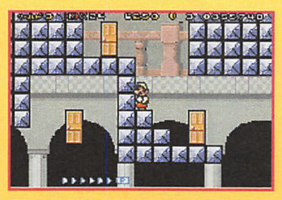

本关结束前的那个管道先不要进入，继续向前走可以吃到奖命蘑菇。

城堡

典型的马里奥式的迷宫关，门很多，但是并不太复杂。

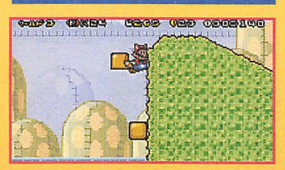

进入第五个门可以吃到奖命蘑菇。


进入最后一个门可以得到一些金币，注意左边的2个隐藏的方块。

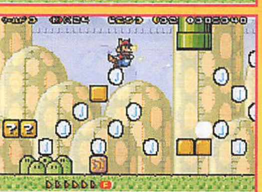

进入第六个门就会进入到这里，上面就是进入小boss房间的门。

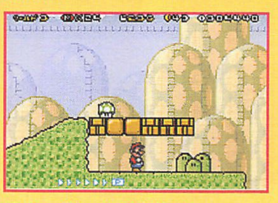


3-4


在一个水洼处如果没有尾巴会很难上到对面去，上图中是2个隐藏方块的位置。




踩上这里的P蛋会吃到一些隐藏的金币。


唯一的一个奖命蘑菇。



3-5

又是水下关，敌人不仅多而且还很杂，如果不穿青蛙服很不好躲避。还有一种方法就是利用P翅膀直接从上面飞过去。而且还能用尾巴打出一些金币。




两处有奖命蘑菇的地方。

完成本关后在下图的位置使用锤子，可以乘坐右边的小

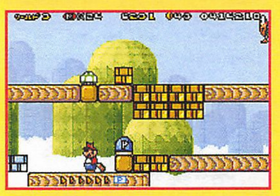
船到别的小岛上去，在那里可以得到不少的道具和奖命。





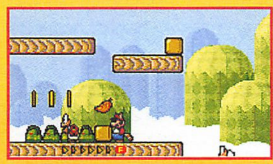


3-6



■ 上图的地方可以用尾巴打出P蛋，上面不能变成金币的砖块就是隐藏的奖命蘑菇。





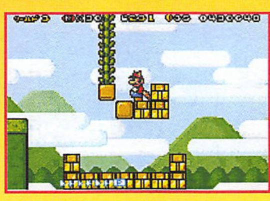
■ 上面是2个隐藏在砖块中的金币和仙叶。

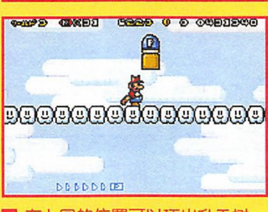
3-7

本关出现了一种像河童一样的敌人，可以扔东西攻击主角，并且还很多，一定要小心对付。如果吃上火弹花估计会容易一些。



■ 这里有一个奖命蘑菇。





■ 在上图的位置可以顶出升天树，来到云层上后可以找到一个P蛋。

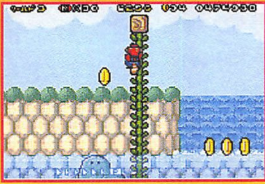
城堡

水下关，没啥说的，无宝物。建议使用青蛙服。

3-8

讨厌的鲨鱼又出现了，这次要比3-3那关难得多。多利用升天树可以躲避鲨鱼的追杀。本关一共可以打出3棵升天树，具体位置如下。

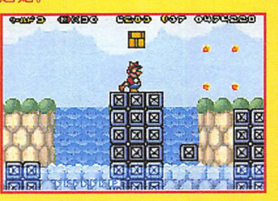








■ 音符方块里可以踩出活弹花或是蘑菇。



■ 搬走下面的2个发光的砖块后可以找到有隐藏金币的砖块。



■ 这个P蛋在本关的结尾处，比较危险，建议先解决掉鲨鱼在来这里。

3-9



■ 打碎发光的砖块就可以顶出奖命蘑菇。

幽灵船

本关中又出现了新武器……火焰喷射器。还算容易应付。有一处需要踩螺丝的地方,比较难掌握，最好用小跳跃（轻按A键）。boss是一个会放救生圈的红乌龟，踩死后可以夺回魔杖。



world 4

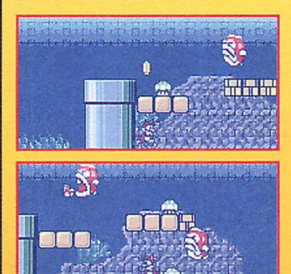
4-1

本关的背景事物和敌人突然变得很大，相对的敌人攻击面积也更广了。一些砖块也因为比较高而变得很难顶到。总体来说难度增加了一些。

从有瀑布的地方利用尾巴飞到天空中去就可以进入下图的管道中,里面有2个奖命蘑菇。



从最左边的管道进入。

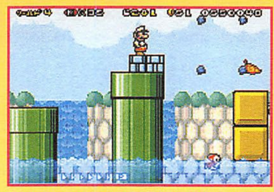




在关底处向上飞可以顶出一个P蛋，踩上后又可以吃到许多的隐藏金币。

4-2

本关到后期会同时出现非常多的飞鱼，很不好躲，建议吃到无敌五星后一口气冲过去。



用闪光的砖块可以在问号砖块中砸出仙叶或蘑菇。

和上关一样，关底处仍然有一个P蛋，不要错过。

4-3

本关开始的地方有2只会掷锤子的大乌龟，小心它们会坐出地震，使马里奥在一定时间内动弹不得。





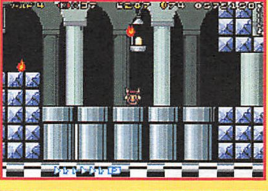
从上图的地方进行加速，可以飞到上面的隐藏通道。这样不仅可以吃到不少的金币又绕过了下面的危险地带。



这里有一个奖命蘑菇，但是需要到前面才能吃到。

城堡

油灯里的灯心是会跑出来的,要当心。正常路线下有一处是比较难走的。很容易被灯心和下落的铁块夹死。下图有一个管道可以进入，这样就可以省略去一半的路程。





从管道走不仅避免了最危险的一段路程，还可以吃到火弹花。

4-4

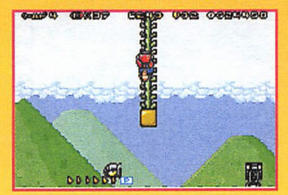
水下关，并没有什么敌人，但是会有一些管道喷出气泡来，这样有些地方普通状态的马里奥是游不过去的。如果穿上青蛙服就可以无视这些水流，开始处就有一个管道需要穿青蛙服才能进入。

4-5

本关中有一些炮台可以发出红色的炮弹，注意它们是能

够回头的。

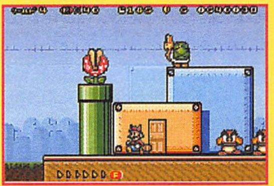
在下图的位置可以顶出升天树，在管道中可以得到狸猫服，这样就可以不用怕炮弹了。



4-6

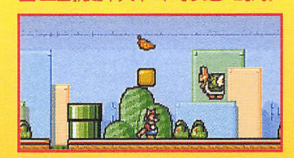


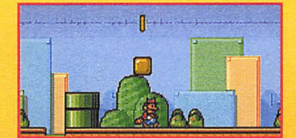
本关的场景设计比较有趣，可以利用2个门在大小2个场景中切换。2个场景的区别不仅是在大小上，在一些隐藏要素的分布上也不尽相同。想要收集到全部的隐藏要素的话就要反复进出2个场景。





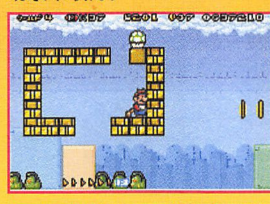
■ 上图就是本关中2个可以进入的门。

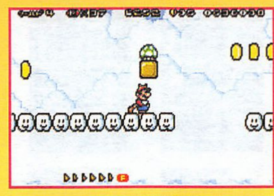


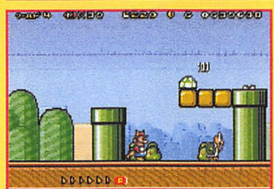


■ 2个场景的同一个砖块，大场景中可以顶出仙叶，而小场景就只有一个金币。

下面是本关中出现的3个奖命蘑菇，除了第一个是2个场景共同拥有的，另外2个必须在小场景中取得。







城堡

如果不想挖掘隐藏要素的话，本关其实是非常短的，只有一条路而已，可以直接去见boss。但是为了那4个奖命蘑菇和N多的金币，走隐藏路线铤而走险还是值得的。





■ 上图就是进入隐藏路线的方法。

踩上P蛋后，左边会出现由几个金币组成的门，按上即可进入。





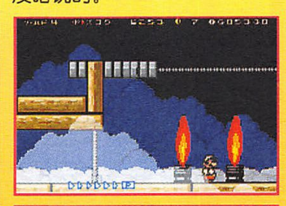
■ 一共4个奖命蘑菇，辛苦还是值得的。



■ 别忘了这里也是可以上去的，上面有很多的金币。

幽灵船

炮台是没了，取而代之的是成群的火焰喷射器。有很多的地方都有2条路可供选择。更多的是对玩家操作水平的考验，没啥说的。





World 5

5-1





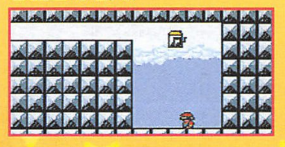
■ 从本关开始的地方向上飞，进入管道里面可以顶出4个奖命蘑菇。





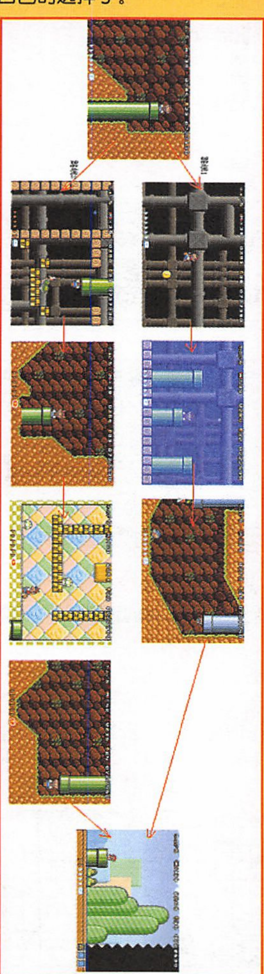
■ 顶上面的砖块可以顶出P蛋，回到下面又可以吃到一些金币。

该吃的都吃，该拿的都拿后就到外边变成矮人状态，这样里面那个非常窄的地方就可以利用加速跑进入了。拿到八音盒自动过关。



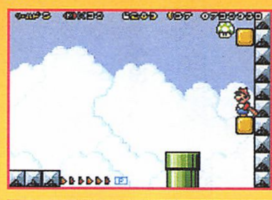
5-2

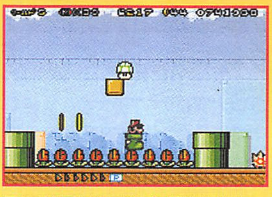
第一次出现了分支路线，至于走哪条路线，还要看玩家自己的选择了。



5-3

本关有一种躲在鞋子里蹦蹦跳跳的敌人，顶死它后（注意，必须是顶死，否则鞋子就留不下了）就可以自己钻进鞋子去。进入鞋子后只能用鞋底去踩敌人，无论是食人花还是带刺的乌龟都能够踩死，但是绝对不能让鞋子的两边接触到敌人。

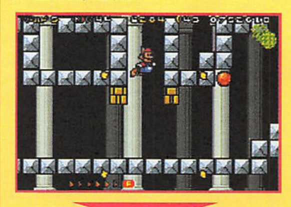


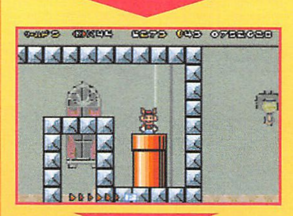


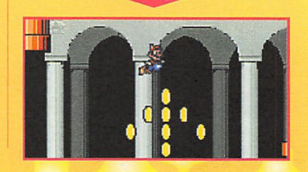
■ 两处可以得到奖命蘑菇的地方，注意第一个是本关最开始的地方，先不要进入管道，顶出隐藏的方块后在上面就能找到。

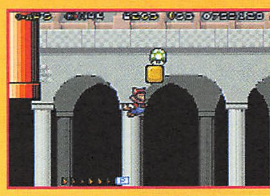
城堡

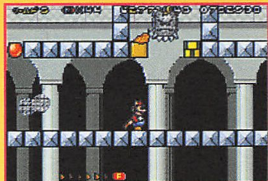
在下图所示的地方可以顶开砖块进入里面的管道中，沿由金币组成的箭头向上飞可以顶出奖命蘑菇。







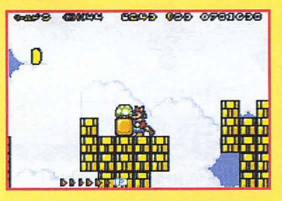




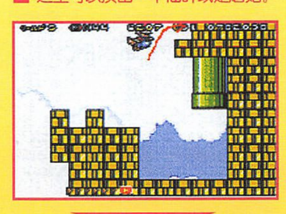
■ 这里可以顶出一个仙叶或是蘑菇。

螺旋塔

本关在第一次出塔时可以得到3个奖命蘑菇。第一个非常容易，但是后2个吃着就比较困难了。如果没有P翅膀还是不要想了。



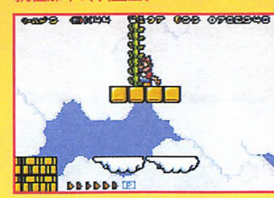
■ 这里可以顶出一个仙叶或是蘑菇。







■ 这里的2个奖命蘑菇的位置比较特殊，必须利用P翅膀的飞行能力才能拿到。首先是要在管道上面用尾巴自己打出一条道路来。第2个奖命蘑菇的位置是在屏幕外边，最好站在浮空的那个砖块上向右上方顶。第3个奖命蘑菇就在那个砖块里面。

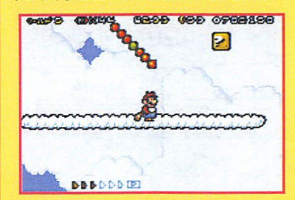


■ 爬上这棵升天树就能过关。



5-4

本关是在云彩里进行的，如果有尾巴的话就能快速过关。



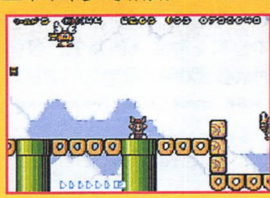


■ 从开始的一段云彩上加速就可以飞到上面的云彩上，再加速向前飞基本就到终点了。



5-5

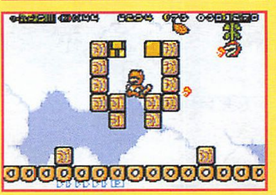
本关完全是在空心砖块上完成的，因为这种砖块站久了就会松动落下，所以会给操作上带来不少的麻烦。

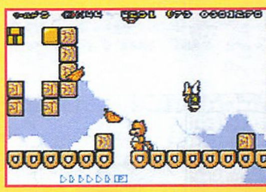




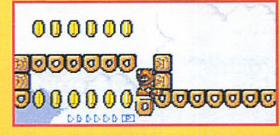
■ 用尾巴或是龟壳把砖块打碎进入如图的管道，里面可以得到狸猫服。







■ 三个隐藏的仙叶（蘑菇）。



■ 下层的金币很不好拿，方法是站在空心砖上让它自然落下，吃到金币后马上跳到下一个砖块上，危险比较大，为了这几个金币太不值了。。

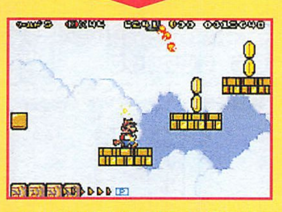
5-6

版面强制推进的一关，空中会有一种会飞的盖虫。很多时候必须准确的踩着它们前进。



■ 注意不要在盖虫身上停留太长的时间，因为它们会把马里奥带到高处。





■ 这里的P蛋最好踩下，这样后面的道路就好走得多了。

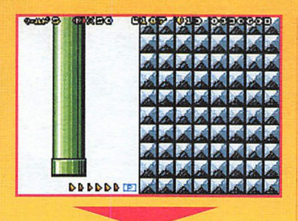
5-7



■ 在这里可以吃到一个奖命蘑菇，然后进入右边的管道。



■ 进入管道后利用尾巴飞到空中可以找到一个P蛋。





■ 不进入上图的管道回到上面去，而是从管道的上边跳到右边的石头墙上，这样就可以快速过关。







■ 三处有隐藏道具的地方。



本关非常短，但是难度却特别的大，建议吃到无敌五星后快速冲到关底。



5-8

本关躲在云彩里的那个敌人非常让人厌恶，踩死也会马上就出来，而且扔带刺乌龟的频率又非常的高。不要在一个地方呆的太久，否则成群的乌龟会把你淹没……



5-9

版面会强制向右上方推进，多利用敌人做踏板。使用一个仙叶打本关会轻松不少。



幽灵船

N多的炮台加火焰喷射器，能不能过去就看玩家的水平了。



■ 向我开炮……



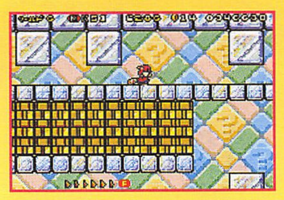
6-1

游戏的场景变成了冰天雪地的寒冬，地面会非常的滑，绝对不要轻易使用加速，否则

刹不住脚掉到坑里摔死我可不负责任。

本关并没有太多的隐藏要素，主要是让玩家适应新的手感，惯性显得比从前什么时候都重要。





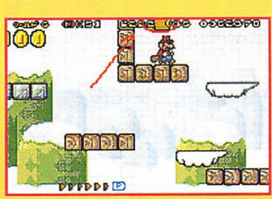
■ 利用尾巴飞到空中可以找到这个门，里面可以找到一个P蛋，但是如果不是矮人状态的话会比较麻烦。



6-2

又是场景强制推进，但这次是向右下方。因为大部分的着落点都既小又滑，所以一定要小心。

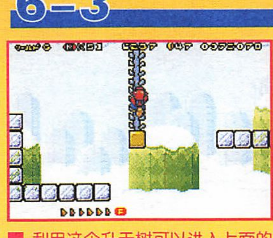
本关一共有3个奖命蘑菇，具体位置见下，最后2个都在关底处。







6-3



■ 利用这个升天树可以进入上面的管道。



■ 在管道里面可以得到狸猫服。

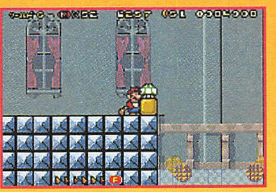


■ 先不用着急离开，把左边的砖块顶开可以在上面得到许多的金币。



城堡





■ 从上图的位置利用尾巴飞上去可以找到一个奖命蘑菇。



■ 吃到这里的无敌五星后就可以一直冲到关底了。

6-4



■ 需要飞到空中才能顶到隐藏金币。





■ 本关可以得到的2个奖命蘑菇，注意第二个需要利用尾巴飞到空中，在一圈金币围起来的地方顶出来。



■ 踩上这个P蛋后可以得到不少的金币。

6-5

本关的关底不太好找，按照正常路线走只能一直在一个回路里绕。



■ 这是本关一个可以进入的管道。

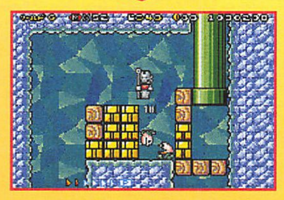


■ 出来的位置其实场景的最右边，如果继续往回走的话只能是重复刚才的动作。

正确的路线其实是这条：



■ 利用尾巴从上图中所示的开口处飞上去。



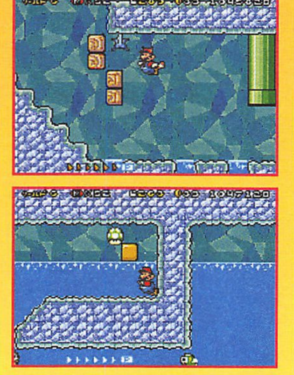
■ 注意这里必须带了乌龟壳上来才能打死下面的2个敌人，还有一种方法就是利用狸猫服变成石像砸死他们。



■ 本关唯一的一个奖命蘑菇。

6-6

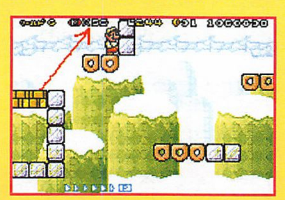
本关又是在地下进行的，注意水洼中有飞鱼会不时的蹦出来。开始处可以得到一个无敌五星，位置见下图。



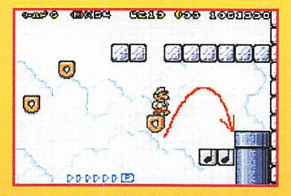
■ 这里可以顶出一个隐藏的奖命蘑菇。

6-7

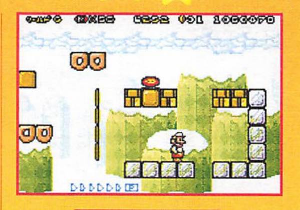
版面的强制推进的，小心那些会松动的空心砖块。有一些地方是需要随着砖块落下再跳到目标点或是吃到金币。

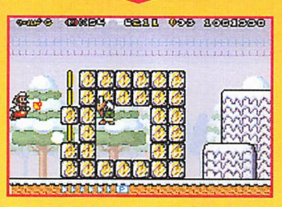


■ 站在上图的位置顶可以顶出一个奖命蘑菇。



■ 这里如果没有尾巴的会比较难跳，方法是随着空心砖块一起落下，感觉距离差不多时再跳。

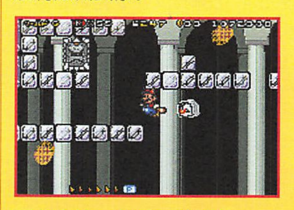




■ 之前如果没有吃上火弹花的话这里最好吃上，因为关底处藏在冰块里的金币是必须用火球融化后才能吃到的。

城堡

整个就是一个冰城，因为地面非常滑有些需要加速跑的地方就必须要非常小心，在躲避带刺的石头时一定要有点耐心，否则很难过关。另外本关没有隐藏要素。



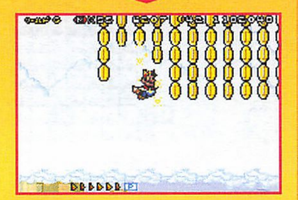
■ 地面滑，敌人多，陷阱险……



6-8



■ 这里有一个隐藏的奖命蘑菇。



■ 踩上这个P蛋后向正上方飞可以吃到非常多的金币。



6-9

水下关，敌人多而杂。建议使用青蛙服。



■ 这里是一个只有利用青蛙服才能游过来的并且进入的管道。

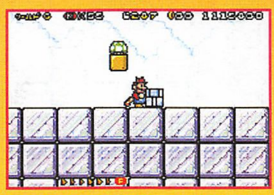


■ 一共有3个奖命蘑菇。

另外本关还可以利用尾巴快速过关。



■ 开始先不要进入管道，利用加速飞行来到场景右边的大冰块上面。



■ 这里还可以得到一个奖命蘑菇。

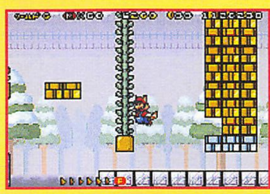


■ 绕过冰墙就可以到关底了。

6-10

在本关中仍然还有一些冰块，用火球融化后可以吃到里面的金币，但是要小心里面有的是敌人。

下图是本关中一处可以取得大量金币的方法。







城堡

加入了2个方向转动的皮带，使得移动尤其是需要躲避那种带刺的向下压的石头时难度很大，再加上幽灵什么的不时上来捣乱，还是那句话，如果你有P翅膀还是趁早使一个吧，别自己折磨自己了。





■ 从皮带向左加速飞到上面的平台上，可以顶出奖命蘑菇。

幽灵船

本关的难点仍然还是集中在踩螺丝上，注意千万不要大跳，轻点A键即可。火焰喷射器还算容易，只要不冒然冲过去，小心看好规律就没什么大问题。Boss变成了个杂耍的，竟然还踩着气球，不过还仍然是弱的可以，踩死后夺回魔杖。

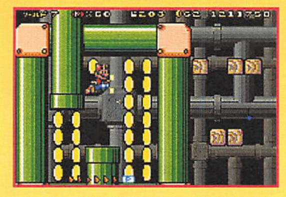


world 7

7-1

本关的左右边界并没有场景限制，而是互通的。这倒是很像水管兄弟里的关卡设计。整关中都是由管道组成的，几乎每一个管道都可以进入。路线并不固定，进错了管道大不了重来。多半没什么危险。



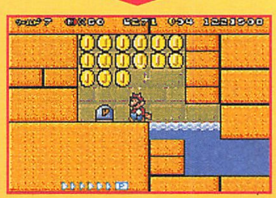


■ 从上图的管道进入可以吃到大量的金币，这里是需要用尾巴才能飞到的地方。

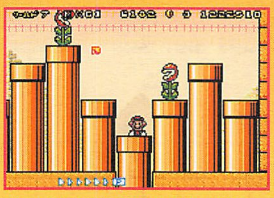
7-2

本关是分陆地和水下2个部分，中间由管道互相连接，虽然看起来管道巨多，很是复杂的样子，其实结构很简单。只要进出几回就可到达关底。





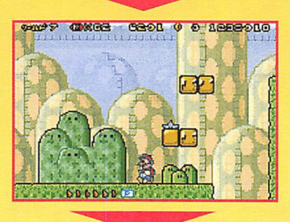
■ 从这里进入下层向左游可以找到一个P蛋。

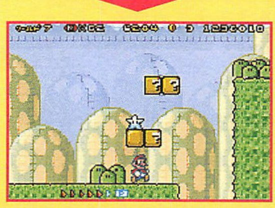


■ 从这里进去就可以到达关底了。

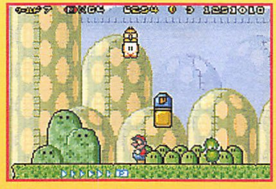
7-3







■ 本关一共可以连续吃到3个无敌五星，需要注意的说后2个五星必须是在保持无敌状态时才能顶出来，普通状态只能顶出金币。

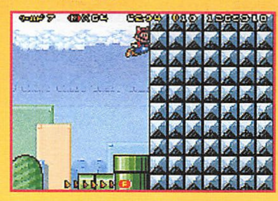


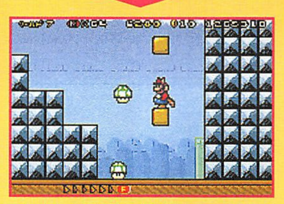
■ 这里有一P蛋不要忘记了。



7-4

水下关，而且是场景强制推进，敌人很杂，尤其要注意的是那种会放子弹的食人花，一定要赶在它放第一批子弹时游过去，否则过晚了就很容易被夹死。建议本关开始前吃上一个火弹花。





■ 进入水下前可以利用尾巴飞到石墙对面去，在那里可以得到2个奖命蘑菇。



■ 在关中也可以吃到2个火弹花，千万不要错过。

7-5

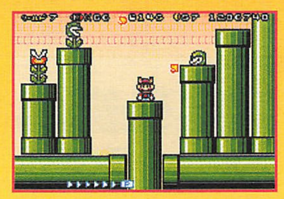
本关又是由管道组成的，因为有许多的路都是封死的，真正通往关底的只有一条，很多地方必须得走好几遍才能通过，但是不要着急，每当你遇到一个死路的时候，封死的地方其实就那条真正路线的踏脚石。



■ 虽然是条死路但是却可以顶出奖命蘑菇。

食人花关

敌人全部都是食人花，关卡很短，在下图的位置进入管道可以得到P翅膀，并且直接过关。



城堡

迷宫关，而且时间暴少，如果找不到路径的话只能被时间靠死，因为连个敌人都没有，正确的过关路径见下图。

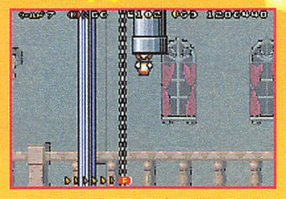




■ 踩下这个P蛋后，左边的石块上就会出现一道白色的隐藏的门。



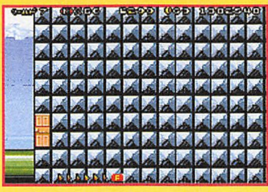
■ 进入后走下面的管道可以得到狸猫服。



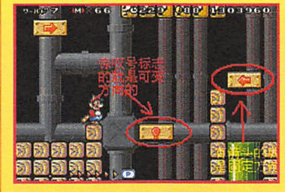
■ 最后用尾巴飞到房顶处找到进入boss房间的入口。

7-6

本关仍然可以通过P翅膀飞过石墙快速过关。只是这次的石墙要比之前的高一些，需要多飞一段时间才能通过。

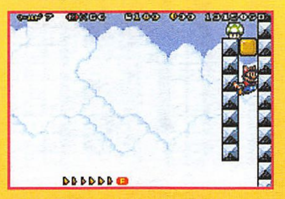


正常关卡的难度较大，需要通过不断的踩移动平台向关底前进，移动平台和前面一样，也是分2种。具体见下图。



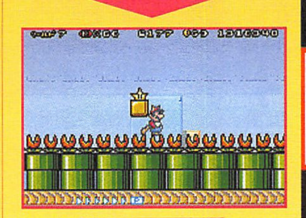
7-7

开始先不要进入管道，利用尾巴飞到下图的位置可以顶出奖命蘑菇。

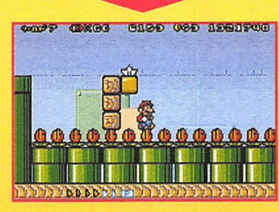


因为本关都完全是踏在小食人花上前进的，如果没有P翅膀的话根本就过不去。所以只能依靠吃到五星后的无敌时间通过，整个关卡一共有4个无敌五星，一定要全部都吃到。另外有几处需要蹲下滑行才能通过的地方一定要注意，不要因为这里而耽误时间。







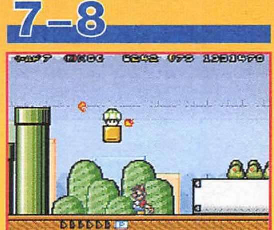


■ 关底处也可以得到一个奖命蘑菇。



■ 在关底处可以顶出音符方块，在上方还有一个奖命蘑菇。

7-8

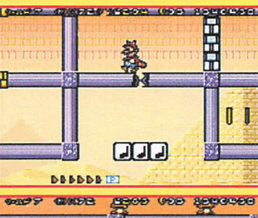


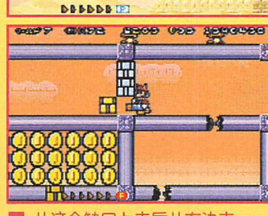


■ 本关的2个可以得到奖命蘑菇的地方。

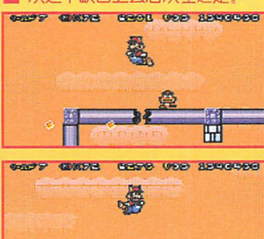
7-9

本关是由管道组成的迷宫，比较绕人，下面给出了正确的路线。

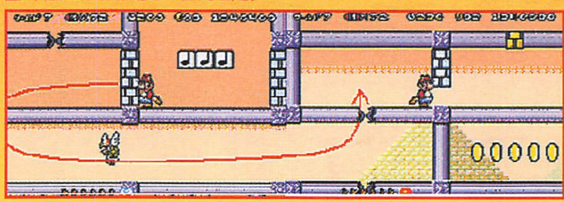




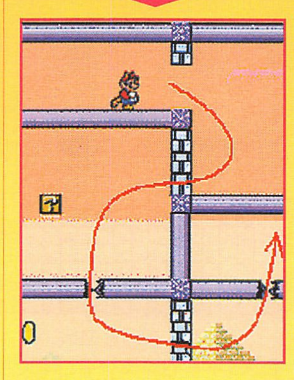
■ 从这个缺口上去后从左边走。



■ 从左上方出管道后一直向右走。

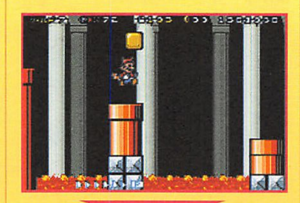


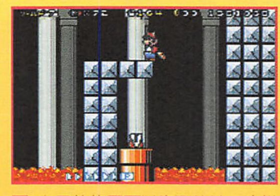
■ 在上图的位置从左边进入管道然后按照图示路线就可以了。



城堡

食人花也进城堡了，难度又大了不少。关于本关……嗯……基本上就是很难……





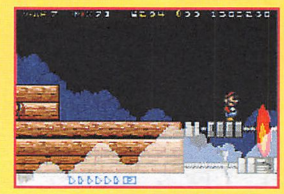
■ 上图的位置可以吃到仙叶，这样在进入最后那个管道时就容易多了。

食人花关

pass，没啥说的，过关会得到一个蘑菇。

幽灵船

总体来说本关的难度要低于前几关，主要注意踩螺丝的时候不要被下面的火焰喷射器烧到就好了。Boss会使用地震，要小心。





world 8

在进入8-1关前还会有几个小关，鉴于篇幅和关卡本身的重要性在这里就先略过去，下面的攻略是从8-1关开始的。不便之处还请包涵。

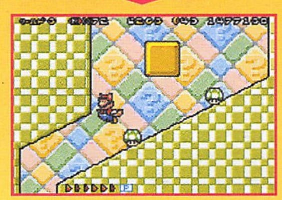
8-1





■ 利用尾巴飞到起点处的正上方，可以找到一个P蛋，踩上后可以吃到大量的金币。





■ 这里同样也是需要尾巴才能上去的，进入管道后可以吃到3个奖命蘑菇。

8-2

本关到后期出现的太阳非常让人讨厌，在踩音符方块的时候很容易就会因为躲它而失足掉下去。最好的办法就是把下图的P蛋踩上，这样到踩着砖块跳就简单多了。当然不要忘了是有时间限制的。





城堡

本关又是个非常大的迷宫，笔者这里口述肯定说不明白。幸好有朋友帮忙弄了张FC时期的全地图给大家分享，所有隐藏要素和过关方法都和GBA版是一样。

库巴的城堡



如果有剩P翅膀，强烈建议在本关使用，这样就可以使难度降低很多。虽然是最终关但是本关的结构并不复杂。



■ 这里要站在移动平台上到上层去，进右边的门就会又回到本关开始的地方了。

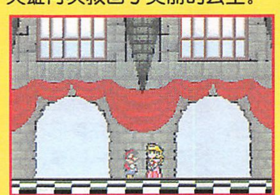


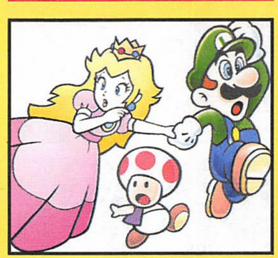
■ 接下来就只有一条路了，准备迎接库巴的最终挑战吧。

8-2

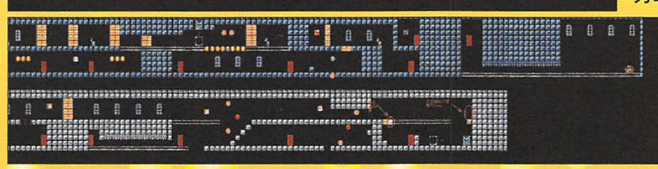


需要注意的是任何攻击对库巴都是没有用的，所以只能智取不能强攻。战胜库巴的方法只能是让库巴自己掉到平台下面去。库巴每次用身体砸马里奥时都会砸碎一些砖块，直到库巴从自己打通的陷阱中摔下去boss战就会结束。下面就是和碧奇公主的再会。我们的英雄再次救回了美丽的公主。





文/GUGU



编者按：在文中提到的这张版图，由于实在过于庞大，本刊的开本无法满足其尺寸需要，因此出此下策，一截为二，还望读者见谅。



GBA	厂商：NAMCO	发售日：2002.8.1
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

文/喜欢幻想的严俊

迪斯村

时之魔王塔欧斯被封印十年后，一日父亲迈克鲁把古洛斯叫来想要告诉他一些事，此时死党杰斯塔跑来叫古洛斯一起去打猎。临走时生病的母亲玛莉亚很不放心儿子，把一回复道具交给古洛斯。之后如果去母亲的房间叽叽歪歪就会被赶出去（汗），先别急着出村，



如果站在练武人前面就会被击倒，巨搞笑。去宿屋和老板娘对话，把那个白色的兔子装饰物搬到上面走廊靠墙即可获得十元奖赏，具体方法是靠近兔子按A键拖动，注意只能直线移动。正要南下出村时老师特里斯坦跑来嘱咐了几句，进入森林后发现野猪后一路追到枯树旁，古洛斯隐约看到了精灵。此时



野猪带着小猪自己送上门来了，是吃猪肉的时候啦（笑）。战后二人听到从村里传来的急促钟声立即赶回迪斯村，眼前的景象把二人惊呆了，就这一会工夫村子遭到了毁灭性的打击，处处都是尸体。古洛斯的父亲早已气绝身亡，母亲叫古洛斯逃到北都去投奔伯父，之后就再没多说半句话了，二楼有一把父亲的剑。与此同时杰斯塔的妹妹也未能幸免，他守在妹妹身边悲痛欲绝。

尤库里多之都

出村后北上进入山道，移动石像北上山顶拿宝箱。穿过山道后来到尤库里多之都，伯父家在西北部。见到侄儿两个老人迎了出来，在得知恶耗后十分痛心。再与伯父对话就可以休息了，但在此之前去把装备卖掉买入回复道具，因为到了晚上会有士兵来把古洛斯抓走，而身上的装备也将被没收。古洛斯被带到一黑铠男面前，此人将首饰被收后将古洛斯打入大牢，而毁灭迪斯村也是此人





所为。牢房里水走上去有水波纹效果哦，感动。士兵走后古洛斯拼命摇动牢房试图逃走，就在几近绝望之时发现墙上有个小洞，而且有女声叫他把手伸过去。奇迹发生了，墙瞬间破出一个大洞。古洛斯钻过洞

口来到隔壁牢房看到一具女尸上有把剑，现在也顾不得什么体面了。得罪了，古洛斯将尸体上的剑拔了出来装备上，现在可以利用剑打开牢门了。右上的牢房里有宝箱，古洛斯发现右边牢房里关着一个少女，打开牢门后得知她名叫敏特。当她拜托古洛斯去救出她母亲时才发现，原来那具身上插着血剑的女尸就是她的母亲，多么令人难以接受的事实啊，就在不久前母亲还不时鼓励安慰着她，而现在却（泪）。古洛斯用剑劈开右下的下水道口进入地下水路，这里有个魔法阵，也就是此后迷宫中都会有的记忆点了。水路中有很多宝箱，击败波士后来到地面。突然一只史莱姆从天而降，为了救敏特古洛斯奋不顾身的冲了上去，战后倒地不起，最后还得敏特背他走（汗）。



地下墓地

古洛斯醒来已身处父母生前故友莫里森家中，敏特送来了料理。之前发生的事实在是太沉重了，去门透透气吧，来到中



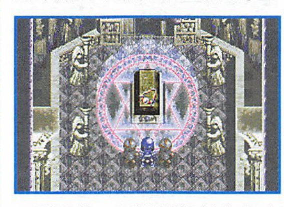
庭还没走两步突然一枚箭从头边飞驰而过结实的扎在树上（汗），顺着箭的飞行方向定神一看原来是老友杰斯塔。莫里森对黑铠男夺走宝石一事深感疑惑，决定去一趟地下墓地。晚上三人坐在火炉旁焦急的等着莫里森的效果，突然一阵敲门声，一个熟悉的声音说要找莫里森品茶。原来是特里斯坦老师，他让三人整顿好装备去东南洞窟，





言罢先行一步。此时主题歌再度唱起，感动。来到东南洞窟和特里斯坦老师汇合学会魔神飞燕腿，原来这里就是地下墓地的入口。途中有扇大门被封印了暂时无法进入，深处发现有个门一定要踩住机关才会开，在记忆阵上面有一尊石像，战后把它拉到机关处就可以进入拿宝箱了。

然后返回那个被封印的门即可进入，通魔法阵的传送三人来到火海。乘坐漂浮的石板可以拿到一些宝箱，注意下面的房间里有电网，现在还不是去的时候。通路则要坐石板来到左边打开墙上的机关，然后从新出的地方过去。途中开封印的宝石掉了下去，来到下面房间刚要拿又掉了（汗），此时应站在这个封印门前的圆圈里时身体漂浮起来，现在去电网房间拿掉落的宝石吧。破解封印门后干掉两个石像终于来



到最深处，玛洛斯把首饰放在封印着魔王塔欧斯的棺材上。最终魔王还是复活，玛洛斯本以为他解救了魔王就是其主。但他的如意算盘显然是打错了，依照魔王的性格，无论是封印他的人还是解除封印的人都要死。解除封印的人像只苍蝇般的消失了，魔王看了一眼莫里森冷笑道，原来这里还剩一个封印我的幸存者哦。莫里森自知此次凶多吉少，把一本书交给古洛斯，并嘱咐一定要继承死去父母的遗志。就在魔王要痛下杀手时杰斯塔挺身而出为大家争取了时间，莫里森施展时间转移术把古洛斯和敏特送走，而留给他自己的却只有死亡。



贝鲁亚达姆村

二人醒来后遥望远处心中暗自忧伤，此时古洛斯想起莫里森交给他的那本书，里面记载着前一次封魔大战的事。原



来决战时刻塔欧斯感觉大势已去，使用时间转移魔法逃到别的时代，但最后还是被古洛斯父母、莫里森还有敏特的母亲合力封印，而封印时就是用到了宝石首饰，首饰后来成为了古洛斯的生日礼物。突然杰斯塔的弓箭掉落在二人面前，但这只能增添对故友的思念。从山谷下来后来到最近的村子，古洛斯发现这里和家乡惊人的相似。村家见有客人来就把二人请进到自家，村长似乎想和二人切磋一下魔法，敏特就露了一小手，老头当既跳了起来（笑），随即也表演了炎系魔法，后来会发现此火把一村民



烤成黑人（笑）。交谈中古洛斯发现村长对封印一事一无所知，最后才惊奇的发现身处的是过去的世界，也就是在封印之前。村长对二人的反应很是不解，道出现在的时间是阿瑟利亚历4202年，而这正好是一百年前（汗）。当古洛斯把未来一百年后的事讲完也已经是深夜了，村长认为要对付魔王就必须再去寻找一位强力的同伴来帮忙才行。想来想去老人建议二人去北部的尤库里多村找一个名叫克拉斯的男人，此人精通召唤术，但为人性格顽



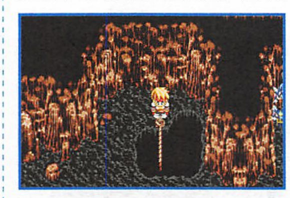
固,对陌生人十分冷淡。夜深了，村长叫二人赶紧上床睡觉,言罢钻进老伴被窝里倒头大睡。好嘛,只有一张空床,这叫怎么个睡法，二人顿时面红耳赤，最后古洛斯跑去睡地板把床让给敏特。如果能在一百年前的今天打倒魔王也等于改变了历史，那么莫里森和杰斯塔也就有救了。想着想着古洛斯进入了梦乡。

次日起来与厨房里的村长夫人对话可得料理。村中的武器屋从柜台右边的暗道进去和老板对话即可获得魔神双破斩。出村北上要走武器屋后面那条路，进村后来到右上屋子找到克拉斯，此人果然是性格怪异，一上来以为二人是来学魔法的，扬言要收取学费18786万（汗）。这话不投机半句多，反正敏特是被气的半死。最后在古洛斯的耐心劝说下库拉斯终于答应加入队伍。右下角落的书架上有本咒文书，暂时无法拿到。村中有很多宝箱，除了路上的那箱子铁外，右下屋后有两个宝箱，克拉斯屋外高台上有个宝箱要从右边树林里绕过去拿，要靠最边缘走，比较曲折。屋前树下有个女人郁郁寡欢，上前对话后细心的敏特一眼就看出她是得了相思病（汗），敏特拉着古洛斯来到右下的围栏前商量。这次古洛斯冲上去就是什么天气好啊之类的瞎掰，被敏特狠掐了一下。这女人事儿还得女人来办（广告？），原来此女是在暗恋武器屋一个叫做艾文男人。二人跑到武器屋上面房间找到艾文告知有个人暗恋他，此人自浑然不知,又问她叫什么名字。得，又得跑一趟，问得女人名为南诗后跑去传话。原来男人是输入会社会长的儿子，此行是来做生意的，迫于父亲压力不能与她见面，在得知这种情况后南诗也只能默默接受了（泪）。



风之谷

克拉斯带领众人出村右行过桥来到风之谷找巴特拿契约指轮，巴特得知众人要去谷内



找精灵后请求帮忙找到此前去到谷中的女儿阿洁。临走时别忘了巴特屋后的宝箱。北上进谷的路被巨石堵住了，只能退



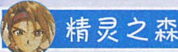
出沿海岸线北上来到哈美尔村，去道具屋购买价格改150和100的镐头和绳子，按START键就会显示道具的图片和介绍，很直观。记得找村中的料理人学料理。返回巨石处即可清除路障，还有爆炸效果哦（汗）。还没走几步一阵巨风袭来，顺着风的源头寻去发现四个风精灵在作怪，战后才得知她们是中了瘴气毒才失去了本性。而瘴气其实就是魔界的空气，因魔界和人界相倾斜导致泄露，看来必须找到洞口才行。继续前进，途中多处都被发疯的精灵放置了旋风，洞外右下角落有宝箱。进洞后发现路都被风堵住了，只能从那个大洞处放置



绳索爬下去，然后再镐碎挡路的石头一路前进，注意左边尽头有根绳索是爬上去的。

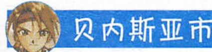
这样一来就绕到精灵后面就可以开战了，另外此时出洞可拿几个宝箱。击败精灵后开出新的通路，古洛斯终于找到了散发瘴气的洞口，去不远处镐掉石门把里面的石头推出堵住洞口即可。从右边的大洞口放绳子下去,这里的瘴气更为浓重，有两个释放洞口。古洛斯隐约看到一个人影？把中间的石头推去堵住左边的洞，推石路线要走下面，否则会卡住。右

边的石头堵住左上的洞。注意这里有一种现在难以抗衡的敌人，遇到走为上策。瘴气口已经全部堵住了，搞事的精灵也消失了，剩下的宝箱可以拿了。出洞后走右边的山路北上，尽头枯树上风之精灵斯路芙显身了，她对众人堵住瘴气口十分感谢。拉斯终于如愿以偿的和精灵结成契约，并指点众人去精灵之森找大树精灵。当问起阿洁时被告知她的确来过风之谷，但此后失去了消息。而巴特得知后十分忧虑，大家答应他去其他的地方打听一下。



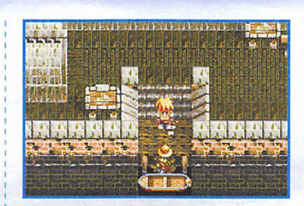
精灵之森

精灵之森为于贝鲁亚达姆村以南，途中村东北部的海岸边有个小渔港可去拿些宝箱。精灵之森其实也就是一百年前古洛斯来打猎的地方，而大树显然也就是那棵枯树了。树之精灵玛特尔似乎感觉到了灾难的临近，虽然其他人对此预言不甚理解，但目睹一百年后枯树姿态的古洛斯自然深信不疑。要拯救大树就必须提供给树之精灵强大的魔法来源，而公认为精神力最强的是月之精灵露娜。她在遥远的阿尔法尼斯塔王国，那里是世界上魔法文明最发达的国度。当大家再次来到哈美尔村时这里已是一片废墟，在广场上找了唯一幸存的少女丽亚，她心有余悸的说凶手是个叫迪米特尔的魔术师，此人杀死了她的双亲，而且她父亲还是迪米特尔的老师。触景生情的古洛斯又回想起来了双亲惨死的场面，决心一定要抓住凶手。



贝内斯亚市

一行人北上来到海边城市贝内斯亚。宿屋内又遇到了满脸惆怅的南诗，原来她是来这找情郎的。古洛斯来到输入会



社找到艾文并约他在中央广场喷水池前和南诗见面，然后去通知南诗，之后再与广场上的南诗对话艾文就会来赴约了。咱们也别做灯泡，干自个的事去吧。食材屋记得去逛逛。市内的商店都被水隔着过不去，只要去东北角花50元坐小船即可前去，在防具屋内可向下面的女剑士花三千元购买奥义书（黑市）。来到市长的家，这里正在举办生日派对，值得一提的是市长是贝鲁亚达姆村长的孪生兄弟。和壁炉前扎头巾的妇人对话得知迪米特尔原本



是个刻苦钻研魔术的人，但一年前突然放弃了研究移居的西之孤岛。终于打听到了凶手的下落了。去港口转了一圈再去广场发现二人不见了，去二楼社长办公室看到艾文在带心上人面见父亲古多，自然老头是不会承认这个乡下媳妇的。阳台外上有宝箱。追出去看到南诗站在喷水池前伤感，艾文则傻站在上面的墙根边没了主意



。此时上前去建议他带南诗远走高飞，傻小子茅塞顿开立即拉着南诗向港口跑去。注意是从小船右边过去的港口，上船找到船长却被告知客人太少不开船，反复交涉后也要收取每人含食宿保险费400，全员1600元（汗）。得，栽在你手上没话说。



西之孤岛

一番航行后定期船在西岛港口靠岸了，港口上和馆前的宝箱别忘了拿。一行人进入气愤诡异的洋馆，右下房间有很多宝箱，上面的门上了锁。来



到左下第二间书房里，左上角的柜子里有钥匙，但要先拿掉宝箱才行。用钥匙开门，反复调查大树发现它居然会动，击败它让阳光照射到大厅里，转动三个机关的方向让阳光照到上下两个水晶上开启密道。在地道深处大家终于找到那个杀师的魔女，当面指责时却说丽亚早就和她的家人一起死去了。众人大惊，当迪米特尔走到镜子前时镜内是个十足的恶魔，莫非她也是魔王的爪牙。自知败露的魔女率杂鱼袭来，战后得知原来丽亚死后心中怨恨难结，附身于好友阿洁去找凶手报仇，如今心愿已了也就安心的去天国了。真没想到居然少女的真实身份会是巴特的女儿。



阿尔法尼斯塔之都

父女见面后相拥而泣，巴特为了感激赠送契约指轮，阿洁也正式加入队伍。先别急着踏上征程，回到克拉斯的魔法修炼屋，右上右下的书柜里有咒文书，再南下去贝鲁亚达姆找村长拿咒文书，贝内斯亚市广场左边的屋内可买到两本咒



文书。拿到几本咒文书后去右边港口上船，船长原本不愿意出航，但这次在阿洁的努力下终于说服了船长，还给打了个五折（笑）。船上众人遇到了一个叫梅亚的流浪剑士，他也要去莫里亚坑道冒险，据说要进入还必须得到许可。船舱内，梅亚邀请大家一起喝酒,这倒是合了克拉斯的胃口。畅饮了良久,众人面如枣红纷纷倒下。梅亚见已无旁人向克拉斯透露了一些秘密，原来阿尔法尼斯塔王国的热亚多王子已经被魔王控制了。在此期间阿洁不时弹起来说几句酒话又倒下，吓了二人半死（笑）。次日梅亚的敲门声把古洛斯从床上惊醒,此时机敏的克拉斯似乎察觉到危险,冲过去一拳把梅亚击出。原来他被魔王操纵了，古洛斯马上冲上甲板作掉他。

下船后别忘了港口的宝箱。进城后先找了家宿屋住下，晚上



四人商量着怎么去救王子。一番商议后大家决定就趁着夜深人静潜入皇宫去找王子，潜入时一定要避开卫兵的视线。王子的部屋就在右边，王子见到众人后大声呼救。此时众人不断在搜寻操纵王子的幕后人，找来找去屋内除了王子只有一只鹦鹉,还果然就是它。战后众人被王国的魔术师伦古罗姆带去见国王，当国王得知古洛斯等人消灭了操纵着王子的魔物后大喜。当被问及想要什么礼物时，克拉斯提出希望得到莫里亚坑道的许可证，国王爽快的答应下来，还把契约指轮等物赠给古洛斯。在王座右下的研究室里可向魔术师购买咒文书。在皇宫二楼大厅可与石取名人玩取石子的游戏,每人拿一次石子，最后一个拿的人为输，要些脑筋，奖品可是指轮哦。来到药屋地下的冒险者酒场，去柜台处领取许可证，反复和老板对话可听钢琴曲。和楼梯旁的士兵对话可买到奥义书魔神千裂破。城内东侧有一群小孩，可去参加他们的最速少年比赛赢取装备，也就是按照特定路线绕城三圈,之前可看演示，有些难度哦。



在道具屋又遇到了艾文和南诗这对情侣。此时应坐船回到贝内斯亚市找艾文父亲，途中路过哈美尔村时，阿洁会为她的故友做一块十字架并献上鲜花表达思念之情。再坐船去阿尔法尼斯塔之都，在城内右上角的屋内说服其父，老头子终于想开了，只要儿子能回会社就随他了。又得坐船去贝内斯亚市（汗），在会社被艾文邀请参加他和南诗的婚礼。婚礼进行中象征着成为下一个新娘的花束居然落到了阿洁手中，可把这丫头乐坏了。人家南诗的母亲嫁女都没怎么样，把艾文家的老头子哭的像个泪人。最主要的是此行将会得到了新人赠送的装备。事后阿洁还捧着花半开玩笑的向古洛斯求婚，这可把一旁的敏特给醋的够呛。



热砂的洞窟



该去办正经事了，要进入莫里亚坑道就必须先得到四大精灵的力量。从阿尔法尼斯塔之都过桥南下有个小渔港，坐船渡海来到对岸沙漠地带。登陆后右行来到热浪袭人的沙漠小镇欧里罗普威兹，可去食材屋找料理人学料理，杂货屋外右上边缘有个钱袋。出村右行进入热砂的的洞窟，下到二层拿到



左边蓝宝箱里的戒指，装备上按R键即可发出火花，回到一层左边站在木头上射墙上的机关开门。进入拿到深处蓝宝箱里的熔岩钥匙，返回一层进入机关右边的自动门里，射左边墙上的机关开门，用钥匙开里面的门。再用火花射倒木头（风林？）垫脚就可以见到炎之精

灵依普里托了，战后即可与之结成契约。宝箱里是咒文书。



精灵的洞窟

坐船回到阿尔法尼斯塔之都然后转船到贝鲁亚达姆村东的小渔港，登陆后右行进入精灵的洞窟。洞中有扇门要输入3124才能开启，下到二层时发现右边有只迷路的精灵，他找不到自己的同伴了，古洛斯决定把他带上。之后千万不要碰到路上的单个精灵，而且不要



走的太快，因为那只精灵实在是有够慢的。特别是在左边连续两个通道都有敌精灵时，建议把他带到下面看准机会直接冲过两个通道，然后慢慢等它走上来。如果实在没见人来再回头去引，总之以不遇敌为重 ，关键时刻可直接冲出这个区域再回来，这样可以把敌人隐掉。之后把他带到上面三只精灵的地方就可以了。进入深处发现有敌人守门，古洛斯来到右下角拉动墙上的警报开关吸引敌人，之后就可以大大方方的找地之精灵那姆。战后结成契约，临走别忘了宝箱里的咒文书。



浸食洞

步行前往贝内斯亚市坐船去阿尔法尼斯塔之都，在皇宫内的魔术研究室第二间房间里听魔术师说在北海孤岛的浸食洞中有水之精灵。坐船去贝内斯亚市找到当时去西之孤岛的船就可以去北之孤岛了。登陆后进入浸食洞，有很多宝箱被水淹没了，去找墙上的切换开关即可。把进洞处的水放掉后进入再开开关，然后再去把第一个机关打开进而深入。从左边下去开机关，上面进去开最里面的机关，回去开右边下面的机关，听到音效即可。来到上面的洞中发现地上多了一个洞，开第一个机关让水浸入即可令水之精灵文迪内显身。战后结成契约，途中要再开两次必要的机关才能出洞。



莫里亚坑道

莫里亚坑道位于阿尔法尼斯塔之都东岛北部，洞中间有一条直通洞底的路，现在是无法通行的。先去把左上角墙上的机关拉动，从右边下到二层。踩动右边的机关开门，路牌后面有宝箱，去左边把上面的石像拉下来压住机关，进入拉动机关即可打开去三层的门。先去上面踩浮空装置，从左边通过再踩还原，从门里进去把石像从机关上拉开即可。下到四层发现是死路一条，还有冒险者也急的团团转。古洛斯反复调查那盏熄灭的灯发现了机关，开启了隐藏道路，进入第二间房内站在右边的机关上等那人走上左边机关即可掉楼宝箱。进入第一间房后，路牌上写着上上下下左左右右，来到左边按照路牌上的顺序踩动机关，然后回到路牌的下面房间踩动机关，再回到四机关处把石像拉上去踩住机关开门。五层漆黑一片，从右边进入门后用火花射动机关，五层入口上面就是去六层的出口。

六层右行穿过黑暗区域，注意地上的尖刺。进房间拉动第三个石像身后的机关开启暗道拿宝像，否则会被传送到尖刺上，出口就在南方。来到七层用火花点燃熄灭的灯开启传送装置，进入后要绕道而行才能拿宝箱。宝箱会在三个不同的地方出现，拿到三个宝箱后再传送即可去另一个房间。用火花点燃所有的烛台即可开门，走过黑暗地带用镐头清除石墙点燃烛台即可下到八层。调查烛台开门，返回走上浮空装置飞过尖刺，途中的分支有宝箱。进入九层，走右边的路北上拿掉宝箱后踩动机关，回头途中站在水滴下滴几下水然后冲过火焰即可下到十层。宝箱里有指轮，开启墙上的两个机关出现传送点，右边传送到一块石盘处，上面写着要召唤地水火风四精灵才能开门。回头进入左边传送点，按照上1下2左4右3召唤精灵，成功后有声音叫众人去石盘室。分子精灵玛古文尔出现了，战后结成契约并开启了神枪的力量。后面有大量宝箱，但其中最重要的指轮却坏了。出洞的时候只要穿过火墙走水滴左上的路去八层然后一直上到四层，踩动机关后可直通一层。



欧里罗普威兹村

返回阿尔法尼斯塔之都，去城内的研究所找到伦古罗姆，她推荐古洛斯去找它的好友艾多华多，居然此人在指轮方面很有研究，言罢把介绍信交给古洛斯。临走时古洛斯似乎听到有人在和他说话。出城往西南方向走，绿洲中间就是艾多华多的住所，但其妻子莉莉斯说他去了沙漠。另外大地图西南尽头找个放浪者可得奥义书凤凰千裂破。坐船去沙漠的欧里罗普威兹村，村人说他去了东南部的绿洲，来到绿洲水边的人却说他去了北边绿洲，老头又说他去了还北边绿洲，最后搞了半天艾多华多回欧里罗普威兹村去了（汗）。虽然没

找到人但宝箱却拿了不少，还可以向料理人讨教。村人说他进了宿屋,老板却说他已经走了，据说是去研究什么特效伤药。去北部沙漠杀五只鲨鱼怪获得五个药，然后去投宿。次日艾多华多来到宿屋,他让众人去尤米尔之森去找艾尔夫族人帮忙。古洛斯惊奇的发现他和莫里森长的一模一样，后来才知道他正是莫里森的爷爷。古洛斯把莫里森留下书给他看，当得知未来发生的事后老莫里森决心研究时间移动术。



水镜尤米尔之森

回阿尔法尼斯塔之都找到伦古罗姆帮忙拿进入尤米尔之森的信物，去宿屋住一晚，次日去研究所找伦古罗姆拿到王国的徽章，因为种族间的恩怨阿洁必须留在宿屋等候。一行人出城右行过桥向西南方向走来到水中央的水镜尤米尔之森，途中发现似乎阿洁也跟来了。另外出城过桥一直往南走到海边找旅人可买到奥义书狮子飞燕腿。来到艾尔夫的集落，守卫见到王国的徽章自然是把众人安置在宿屋,普拉姆巴尔多说要修复指轮需要漆黑石盘之力。去食材屋后面和族长汇合北上进入托恩托之森，族长说动物是我们的向导，也就是说去石盘的必经之路上一定会有动物，如果发现路上没有动物就说明走错路了，森林中宝箱巨多，建议先乱走走拿些宝箱再去找正确的通路。一番周折后大家终于找到了拥有物质再生之力的石盘，契约指轮终于修复了，并指点古洛斯十二星座之塔。当古洛斯拿出杰斯塔的弓想要族长帮忙时却遭到了拒绝，因为石盘是把物质还原，但一把普通弓的原型只是一条木头而以，找武器职人修理就行了。回到集落发现阿洁被守卫抓住了,按照规定要处死。此时宿屋老板娘冲来出来誓死求情，原来她居然是阿洁的母亲，虽然族长放了阿洁，但也就此失去了再次与母亲相见的机会。此去找尤米尔东南部的调刻家阿史亚,没想到阿洁被意外石化了，进森林去找族长来帮忙吧。



十二星座之塔

坐船去沙漠地带，从北部绿洲往北过桥一直走就到了十二星座之塔。每层必须去房间按动相应的石像把背景音乐切换成本层石盘上写着的主题才行。第三层去下面最左边房间切换快乐。第四层去左边通道最左边房间切换平静。第五层去下面最右边房间切换灰暗。第六层去右边通道最右边房间切换勇敢。阿洁接受精灵相赠的咒文书，塔顶众人见到了月之精灵露娜，契约达成。另外在塔的西南方向有个旅之剑士可传授奥义书魔神闪空破。



米多加尔斯

出塔北上进入米多加尔斯城，来到宫殿面见骑士团团长



拉依森和老莫里森，一番商议后拉依森决定带众人去见国王，途中听到拉依森对研究员说魔王警告不要再进行任何研究活动。原来魔王已经集结大量魔物军队囤积在法尔哈拉山脉，一场恶战即将爆发，之后拉依森带大家参观了魔科学地下研究所。出宫殿后大家回忆了一下之前魔王的一系列行动发现其中似乎有蹊跷之处，比如为什么只毁灭了丽亚所在的村子，而其他的地方却安然无恙呢。众人决定去一趟巴特家，阿洁见到父亲自然是询问有关母亲的事。其父此前一直说母亲已经死了，见到女儿已经知道真相也就不再隐瞒了，原来人族和精灵族本是同盟，但后来突然因为魔科学产生分化，精灵都移居到森林里，这也就是巴特夫妇分离的原因。而丽亚的父母是魔科学的研究者，他们被杀难道说明魔王是冲着魔科学



来的？带着疑问众人发挥米多加尔斯，进宫殿后发现敌人挟持了一个小孩，老莫里森利用时空术救出小孩和敌人一同消失了。大战即将爆发，拉依森团长召开了作战会议，魔王的居城位于米多加尔斯的东北方岛上。而连接大陆和岛只有一座桥，所以桥就是战略要地,必须派兵在五日之内占领桥，否则敌军即将渡桥进攻。另外还必须组织特殊部队展开行动配合大部队的战略，而第四特殊部队的队长居然任命克拉斯担当，不用说，队员就是古洛斯等人。队长留下开会，其他人先行准备，出去转一圈再回会议室即可，据克拉斯说这次任务既危险又重要。研究所的秘密武器也在顺调开发中。

阿瑟利亚历4202年，乌亚尔哈拉平原大陆最大战争开幕，希望我们能看到胜利女神的微笑。作战开始了，我们只有五天的时间,目标是找到并击败敌陆军队长。只要一直往东北方



向走就行了，途中尽量不要与敌人过多纠缠。地面作战取得了全面胜利，去宫殿面见国王可得一万元赏金，就在此时突然士兵来报说敌人的空中部队大举进攻，还投入了投石器大炮等先进武器。拉依森决定拿出魔科学兵器与敌人决一胜负。就在众人离开宫殿时突然古洛斯又听到了那个曾经的声音，瞬间消失了。古洛斯被传送到异空间，威亚尔让古洛斯把神抢还给它的主人奥丁，不吃亏的古洛斯提出以借用飞马贝加萨斯作为交换（笑）。另一方面，魔科学兵器的强大火力令敌军损失惨重，但兵器也因为负荷过大而暂时无法使用，树之精灵也因此而慢慢消亡。敌人还在进攻，此时古洛斯乘马而来，现在可以骑马飞空战斗了。消灭敌人的空中部队后可得咒文书。

塔欧斯之城

正所谓敌退我攻，古洛斯一行人决心攻入魔城直取塔欧斯。进入魔城后遇到开不了的门注意途中地上的机关，走过去要再回头踩一下。接下来按



照上下右左下上的顺序踩右边房间里的机关开左边的通道。有几面镜子里是会照出恶鬼的，记住出现的位置。然后来到一





间有很多机关的房间，阅读门边的路牌。破解机关的方法是两个人同时猜左右的机关即可，但对手法要求比较高，如果十次失败的话克拉斯和敏特就会帮忙（汗）。之后的门需要踩着机关才能开，上楼把下面的石像推下楼，进入后又有一个这样的门，踩两次机关留一个人下来站桩（汗）。之后在一个有敌人把守的房间内取得宝箱中的镜子，回到有恶鬼的镜子前调查，战后可进入拿宝箱。记得把那个留下的人带走了，在击败最后一个镜中恶鬼后即可进入镜中世界，遇到四个机关按照上下左右下上来踩，出门



后拿到宝箱里的黄金钥匙。再度登顶去开右边需要钥匙的门，途中把阿洁留下站桩，上去后再把阿洁叫上来。四人一同前去四方八门术封印的房间，协力开门，大战魔王，但最后还是被他逃走了。



白桦之森

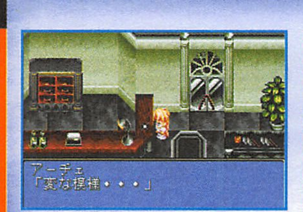
伦古罗姆把老莫里森留下的书房钥匙交给古洛斯，一行人来到老莫里森家进入书房找到了关于时间转移术的书，这正是老莫里森研究的成果。书中提到有个伟大的魔法师说过时间转移术的关键所在是海底的超古代都市托尔，据伦古罗姆所说其位置就在贝内斯亚市东北方向。众人决定先去拯救大树精灵。之前众人大战魔王也很累了，先回阿尔法尼斯塔之都投宿吧，敏特梦中想起儿时与母亲的幸福时光，记得那时母亲亲手给她戴上象征着法术师的白马首饰。此日众人登上去米多加尔斯的船，航行途中敏特说必须借助白马尤尼温的力量才能拯救大树。进入米多加尔斯城北部，在出口处下面树下的女人说只有纯洁的少女才能见到白马。众人启程进入平原，走到白色的地带时往西北方向走，走出平原后即可到达另一片森林。因为只有纯洁少女才能进入，所以两个大老爷们只能在外面等了，但怎想阿洁满头大汗？途中还自个跑了，难道她不是那个什么女（笑）。正确的路是右下右右上。敏特终于找到了白马，等候在外面的克拉斯突然感觉到森林中有一股杀气，原来是敌人出现了。二人杀进森林击败敌人，白马也化身了圣杖入手。众人立即赶到精灵之森拯救大树。





海底都市

去贝内斯亚市找到去孤岛



的船，此时第三项就是去古代都市托尔的海上位置，克拉斯召唤水之精灵利用气泡把众人送到海底。先在西北房间的柜台上拿到发光的卡，用卡打开下面房间，进入后里面有八个门和八个宝箱，都是随机的，先从宝箱里拿到钥匙然后去开



门，门后有三种可能，一个出口，二是宝箱，三是时间转移装置，需要反复的试。进入时间转移装置后令大陆浮起，然后就该回到102年后的5月21日了，目标地下墓地。一切又回到了地下墓地魔王正欲下毒手时，战后地下墓地随之坍塌。数日后，召唤士克拉斯、魔术师阿洁，这两位长期共同作战的同伴就将回到过去了，离别是痛苦的，在场的两个女性都流下了眼泪。但二人没走两步突然又跑回来了，此时天上掉落无数巨石砸在大陆上。时间转移之光闪过出现一个人，他是50年后的国王派来救援的，原来魔王又开始在未来世界为非作歹。看来现在说再见还为时



过早了，众人又将踏上征程，杰斯塔也就此加入队伍，阿洁还因此对杰斯塔左看右看，怎么看怎么不像能打的主儿，气得杰斯塔半死（笑）。

沃尔托洞窟

众人乘时间机器来到未来的米格尔村，此地的道场挑战可。北上进入尤古里多之都，进宫面见国王可得八万元的资金援助，记得找宫殿里的料理人学习。按照约定去贝内斯亚市港口，但船长惧怕魔王而不开船。众人来到尤古里多魔科学研究所，这里有飞行器，但无法长途飞行。入手契约指轮并受指点去米格尔西南洞窟去收雷精灵。实际位置和米格尔村隔着一座山，要绕过去，顺便可以去拜会一下小莫里森。进洞右行看到两个忍者在追一个少女，跟进洞中救出被电的少女，没个谢字又跑了。用火花射电线即可开门，之后发现少女又被敌人围攻。战后得知她叫思思，从下面进洞发现电线



坏了，返回外面从右边的路回到进洞处再走一次，在楼梯右边有暗道，进入后踩动机关。回到开不了门的洞里进入下面开机关即可修复电线。接下来先射中间的电线进右边洞开机关然后返回，从左边的新路进入开机关再进中间的通路即可。然后有三条电线，从右到左依此射之即可开门。登顶击败雷之精灵沃尔托与其结成契约。

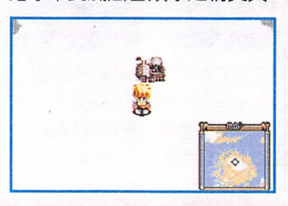


阿尔法尼斯塔之都

得到飞行器后来到大地图飞到阿尔法尼斯塔之都面见国王，得知要封印魔王必须找到时之剑。有了飞行器后大地图上所有的地方都可以去。古代都市托尔现在可以进入之前打不开的门中，里面有关于资料的记载，在控制中心右边的房间里和机器人对话可学到料理。某孤岛上有传说铁匠的商店。在此其间去米格尔投宿杰斯塔会晚上练功并升级，别忘了宿屋中的料理人。顺便去精灵之森看望大树，途中魔王登场，而他居然因为不愿意破坏大树放了众人一马。此时可去找水镜尤米尔之森东南部的调刻家一趟。在尤米尔宿屋阿洁的母亲会托古洛斯给阿洁带东西。在森林中的西北部会遇到思思，接着去忍者之里拜会其家人，然后去尤古里多之都宫殿左边房间报名参加比赛，连胜八场后思思的父母会出现。之后去忍者之里思思正式加入队伍。

冰之洞窟

冰雪之村夫里斯克尔位于一个孤岛上，宿屋可买到奥义书狮子闪空破。来到教堂前发现门被封印着，突然里面有人说话。众人打开大门小心的进入，一个自称是冰之剑守护者的怪物跳了出来。从幕后进入冰之洞窟，用火花射机关解冻再使用，然后点燃所有的烛台，接着先给石像解冻再推上堵住洞口。最后的地方一共有三个机关，一个是放水的，一个是开门的，一个是结冰的。放水结冰来到底层击败冰之精灵夫



恩比斯多拿到三神器之一的冰之剑及奥义次元斩。



炎之塔

炎之塔位于沙漠地带的火山中间。中间的门要拉到左右两个机关才能开，可进入探宝，左下房间可传送到奥丁神殿。从





右上通道进入登顶之路，炎浆地带需要炎属性的护身才不会被烧，遇到开不了的门就去两边找机关了。接下来要把站在门边的石像拉出格子地板才能开门，之后的两个石像要把它们拉到下面左右两个机关上。最后就是与炎之守护者夫拉贝尔古对决了，在此之前还必须干掉四个房间里的敌人才会出现隐藏通道。战后取得炎之剑及奥义虚空苍破斩。



水镜尤米尔之森

成功取到炎冰双剑后古洛斯想到了令一切物质复原的漆黑石盘，众人又赶赴尤米尔之找到石盘，但此时不怕死的阿洁又犯族规擅自闯了进来，一



战难免。战后根源精灵奥里兹帮忙把炎冰双剑恢复到它们的本来面目，时之剑。这正是封印魔王的必备装备，最后古洛斯在精灵的帮助下还悟得三大奥义。此后再去找调刻家可获得圣弓。



常暗之村

众人找到伦古罗姆打听魔王的下来落，被指点去常暗之村。村外东南角暗之洞窟中可收到暗之精灵兹多乌。在茶店和左边的士兵对话得知他是伦古罗姆派来搜寻魔王居所的侦



察兵，并得到金纹章，装备好，有大用，另外不要放过学习料理的机会。差不多就去投宿吧，不过这一夜大家过得都挺充实的，古洛斯和敏特单独约会，克拉斯通过精灵回忆过去，剩下的人嘛，看热闹（汗）。次日调查队员前来报告说在村西北部的山间发现巨大的城堡，众人即刻赶赴果然如此，古洛斯使用时之剑带众人飞到魔城。



矮人族的遗迹

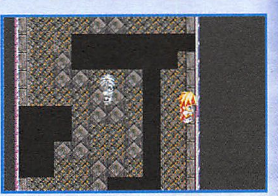
现在有一个隐藏地点可以去了，只要从魔城飞回来去莫里



亚坑道第九层东北部。你会发现这里聚集了大量的探险家，而且临时商店简易宿屋应有尽有，







因为地下开发出了新的遗迹。十六层下面可与魔界精灵加米龙结成契约。十七层要把四个机关同时踩下去才会开门。十八层黑暗低矮出口在右下。十九层出口在左下墙上，接下来的闪电地带出口在南部。二十层的机关比较麻烦，被石像正面看到就会被推开，关键在于出口处正四边站位的四个石像，先从左边绕到左边上下两个中间故意让左上石像推一下，再故意让右下石像推一下即可。二十一层击败守护者瓦依文后即可进入多瓦夫神殿，里面有海量宝箱，调查上面的蓝色机关即可出现魔法阵，通过传送可来到神殿地下。来到三层走左边的路，不要掉下去，用火花把石像的方向改变为右，站在



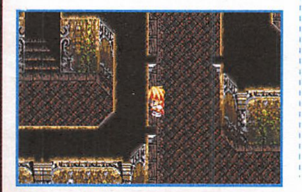




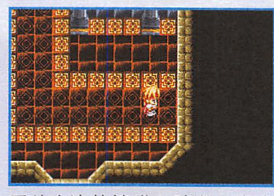
石像前即可被推过去，进入右边墙上紫色的暗道。在左边房间内还有石像，先到下面，第二个石像左边墙都有暗道，其中右边是个指轮（很重要），左边是出口。四层要按照右上、左上、左下、右下的顺序拉房间里的机关。来到七层阅读石牌发现无法通过，回五层走右边的路来到机关处，让思思和阿洁留下然后去七层吧，之后就是挑战冥界精灵了。另外现在去冰雪之村酒馆左边找海贼的儿子古拉哈姆，得知其父把大量财宝藏在世界各地的海滩上，总共有22件，慢慢享受吧。

魔城

先去上面开机关，然后继续前进。此后还有一个房间是要机关开的，里面路牌写着有暗道，指的就是屋外楼梯右边。接下来有一个魔法阵一定要让古洛斯装备上金纹章才能通过，然后去上面的房间里干掉几个忍者拿到纹章去一层地牢里救出同伴再登顶。之后要先去左



边的房间里干掉两个敌人拉动墙上的机关开门。接下来的机关要从最里面的开始踩，一路踩过来才能开门，从镜子里进入到左边房间必败敌人查看墙上的说明。从镜中返回出房间



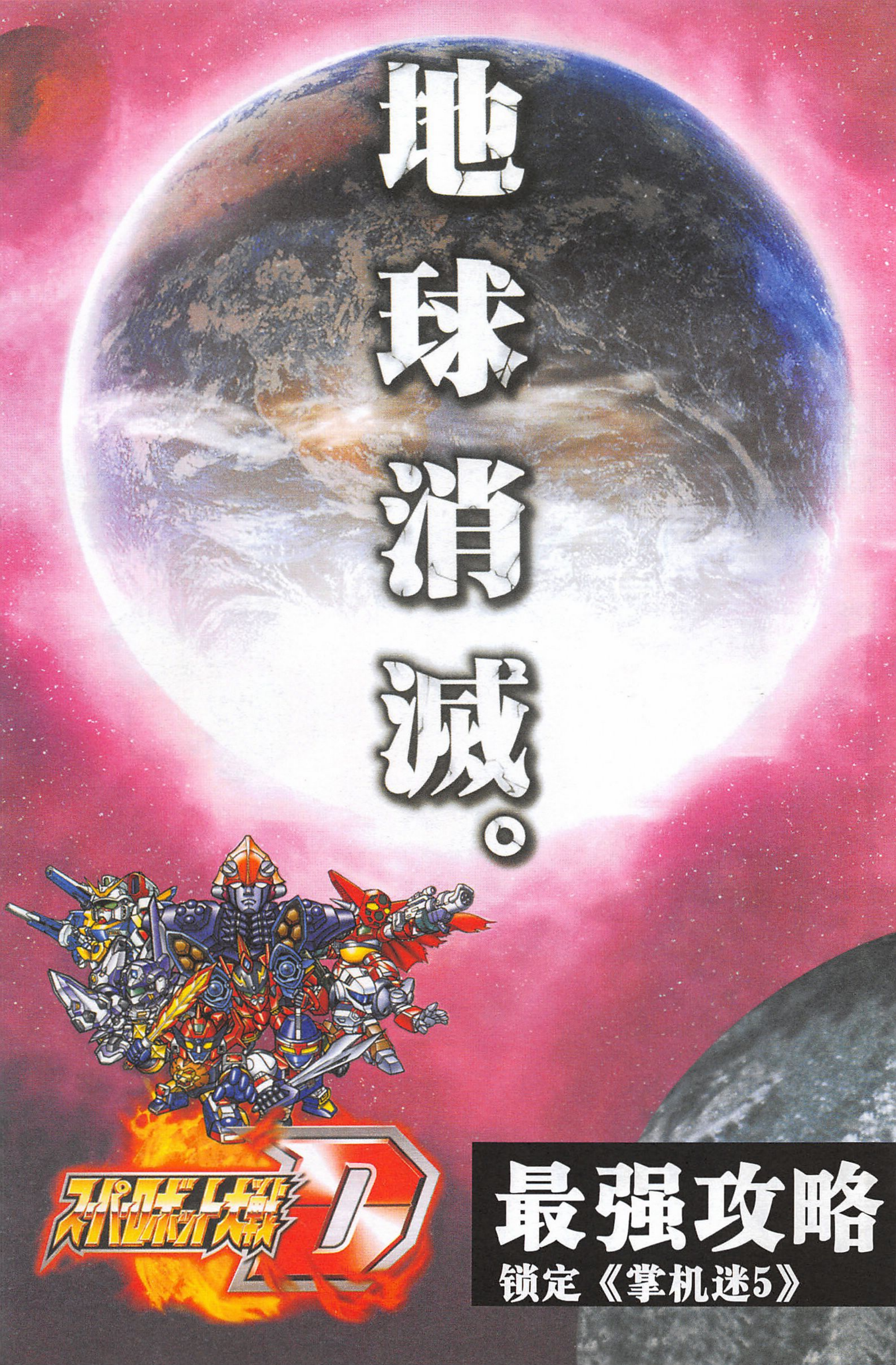
后从右边的墙进入暗道一直走到底再北上。接下来走左边的通道就可以一直登顶了，真正的决战开始了，魔王有三种形态，注意保留实力哦。原来是因为破坏自然的魔科学导致了塔欧斯与人类的战争，他甚至是为了拯救自己的母星而战斗，之前他杀的都是和魔科学有关的人，最终他被树之精灵送回了宇宙。这次是真的要说再见了，想哭就痛快哭吧。穿版后会追加音乐模式和一个以阿洁为主



角的小游戏，进道馆后与教头对话有巨搞笑情节哦。

OVER




地球消滅。
スーパーロボット大戦D
最强攻略
锁定《掌机迷5》



帮你对付JS的不二法门 最新市场行情

云云再次感受到唯物论的精妙伟大之处，没错，事物都是处在变化发展中，人的思想认识也如此，在几个月前，我对自己说，能拥有一台神达mio 338就是天底下最幸福的事，当338 PLUS悄然而来时，我对它又眼馋了，本想把它作为最终目标锁定，然而时至今日，华硕A620又将我的眼球紧紧吸引，唉，高端的PPC我本不敢想，然而低端的338我都无法将其迎娶回家，郁闷啊。此外还有什么APPLE IPOD，CANON A70也只能作为幻想的对象存在而已，如此看来，让我奋斗的动力仍然不乏其数，生活仍有意义！那好吧，我们一起努力吧，一起将理想实现，一起为PPC，一起为IPOD，为A70奋斗吧！

■ 主机 ■

本月GBA继续处于尴尬地位，市场销量持续走低，究其原因，有三：

一：GBA SP的魅力吸引了越来越多的玩家，可充锂电池能节约大笔后期投资，而前光则完美地解决了屏幕问题，时尚前卫的造型更是玩家手中摆酷的工具，相比之下出来两年的GBA就没那么讨好人了，所以一些追新的青年也就自然地入手GBA SP了，由此可见任天堂的策略还是相当成功的。

二：GBA翻新货横行无忌，其阵势愈发猖獗，各大城市电玩店都通过各种渠道进到了大批翻新货，主要来源是美国和香港，也许有朋友不解这么多的翻新货是怎么冒出来的，实际上大家观察自家附近的游戏店，很多都在从事回收二手机的勾当，您别以后他们收去是自己玩（可能吗？），往往200--300元收入的旧机他们转手就是300--350元，这个价钱还是指卖给大JS，卖给一般玩家就不止这么点了。而大JS把旧机翻新后又以350-400元的价格拿给店家，最后店家当然又能从中大赚一笔哟……而吃亏的只有我们玩家了。

三：受以上两个因素的影响，一些店家根本就不做GBA的买卖了，他们只卖GBA SP，比如前些日子我到重庆的铭涛电玩去了解行情，便被告知他们不卖GBA了，店面上整齐地摆着一排GBA SP，就是不见GBA的影儿……

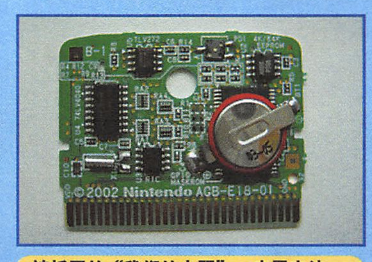
三个因素导致本月GBA价格稍有下跌，基本上500就能入手，不过我还是推荐大家购买GBA SP，可万一您因喜欢GBA的手感、外形而对它情有独衷的话，我只能告诉你在购买时多加观察，注意一下



20周年纪念版SP，完全FC的怀旧味道。



随“我们的太阳”附送的GBA棺材。



被拆开的“我们的太阳”，内置电池。







即将发售的N-GAGE



“我们的太阳”卡带透明



EZ 512M烧卡器



EZFA

机器铭牌上的编号是否与说明书上的编号一致，屏幕内部有无污垢、灰尘，仅此几点而已，一切还要看你运气。

GBA SP本月价格也有下降，重庆的行情是800元能拿到崭新机器原装电池原装充电器，730元左右能拿到组装电池配套，但是我不推荐购买组装电池，因为原装电池玩卡带能坚持十多个小时（开前光），玩烧录卡的话在八个小时以上，假如是组装电池的话一般只能游戏五个小时，所以频繁地充电会影响你的心情，我的建议是GBA SP一定要买原装电池，然后另外购置一块组装电池（50-70元）以备不时之需，挑选GBA SP时鉴别原组装电池有两个方法：一是打开电池盖查看；二是看游戏时间，如果充满电后开背光玩卡带不能坚持十个小时那铁定有假。

7月15日，为纪念FC诞生20周年，任天堂特意设计了一款仿造FC设计的GBA SP，打开SP后一看就知道这造型是由FC的手柄得到的灵感，怀旧的玩家是不是特别感动？可惜这玩意儿入手极难，数量有限，还需要去日本参加活动……不过国内已经有人在叫卖了……

另一方面，NOKIA所出掌机N-GAGE已于本月19日开始正式接受预定，除了在官方网站上，还有Electronics Boutique和GameStop两个网站可以办理网上预定。N-Gage作为手机老厂NOKIA向掌机领域进军的第一炮，相信大家都迫不及待地想知道其威力，它不仅可以玩专用游戏，打电话，也可以播放MP3，网上写明了N-Gage售价是299美元，游戏卡的价格大概是在30-40美元之间。北美地区将与10月7日正式开始发售。其实算起来它也不算贵，现在一个好点的彩屏手机就得三四千，而N-GAGE也才2400元左右，只是卡带的价格对用惯了烧卡器和D卡的国人来说无法接受，呵呵。感兴趣的朋友可以去N-Gage官方网看看：http://www.n-gage.com/。云云对它可是比较期待的，正好手中用了快三年的N188嫌旧了，如果有机缘还是要入手一部，即使不能指望玩太多的N-GAGE游戏，用来打电话总成吧？

■ 卡带 ■

前端时间风传任天堂要在GBA卡带中加入DSP防盗芯片，看样子任厂确实要动真格的，加入DSP芯片虽说仍可以对卡带进行DUMP，且在模拟器上玩问题不是很大，然而对于烧卡器厂商以及D商来说却无疑是致命一击，SFC后期有些卡带加入了DSP芯片，这些游戏即使用磁碟机也很难运行，非得插上卡带才可，而再看看近期推出的几款游戏如MARIO4，用烧录卡或者D卡玩都会出现死机或者记忆丢失的现象，而《我们的太阳》因其独特的设计更是给烧录以及D卡带来了麻烦，但是很快网上就放出了破解版，即按住“L”就

可以调阳光强度，但是这一游戏在支持时钟的烧录卡如EZFA，EZ2上玩仍是不能，进入游戏在阳光测试时变会死机，而EZ1，XG1，GBALINK却能正常游戏，看来这是内部时钟起冲突啊，虽说D卡和烧录卡可以玩，但是没有了光线感应器就少了一大半乐趣，有背于设计者让玩家出门晒太阳的初衷，所以有些遗憾。说起这个光线感应器，官方声称它能接受阳光，但实际上它是吸引阳光中的紫外线，所以普通的灯光它无法感应，但是大家可以试试用什么捕虫灯，验钞机给它提供能量，这样晚上也可以像白天一样顺利地游戏，这样一来《我们的太阳》是不是应该改名字为《我们的紫外线》啊？呵呵。

云云到各店家走访了几次，了解到最近卡带以《MARIO4》，《龙珠》，《烈火之剑》，《机战》系列，《晓月》尤为热销。

■ 烧卡器 ■

本月烧卡器市场竞争激烈，各大厂商都推出了新本月烧卡器二代产品之战已随着EZ2的发布正式拉开帷幕。

EZ2目前只有256M产品，零售价为750元/套，全硬件记忆，四键复位，内置时钟，金手指支持。有准备将EZ1升级的玩家可以行动了。

EZFA持续缺货，大概8月才能到货，这是没办法的，它这产品主要是外销。128M套装410元，256套装630元，除金手指不支持外其他功能基本与EZ2基本一致，所以说EZ2比EZFA贵上100多元实际上就是您掏钱买了金手指。至于值得不值得就看您自己了。反正我是对金手指没兴趣，游戏这东西得靠自己，用金手指？多没出息啊，呵呵，而且现在的GBA游戏大多不是很难，稍微花点心思就能通关。

XG2LITE有两个版本，128M以及256M，价格为480元和780元。新版XG有全新的CPLD控制核心，内置四键复位功能(部分游戏不支持四键复位），内置flash的硬件记忆功能。

GBALINK ZIP卡带维持原价，128M套装316元，256M套装466元，超值的定价以及压缩这一卖点使其销售状况良好，而官方软件更新速度仍然很快，目前为3.25测试第2版。现在的版本已经增加了读取卡带上游戏列表的功能，十分方便。

受二代烧卡器影响，一代烧卡器纷纷降价：

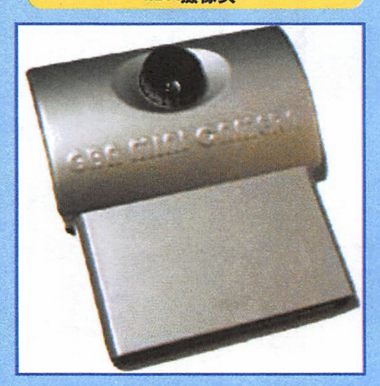
EZ FLASH1：128M套装390元，单卡330元；256M套装620元。单卡为560元；

XGFLASH1：128M套装350元，256M套装620元，仍然是套装送水晶镜面一张。

EZ FLASH好像是国内外第一个推出真卡大小512M烧录卡的厂家，有大容量需求的玩家可以考虑，目前价格为990元，与刚推出相比价钱有一些下降。



GBA摄像头

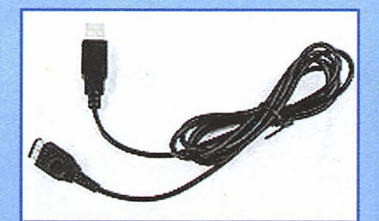


GBA摄像头



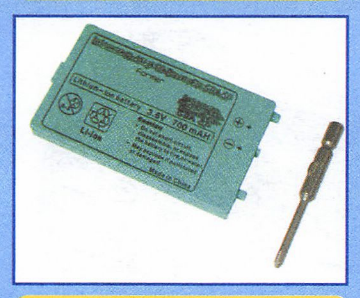
HORI原装SP耳机




GBA USB充电装置



云云正在使用的GBA包


GBA SP电池



汽车充电器

以前做智慧宝盒的新惠福推出了灵锐卡系统，该系统专门面向游戏店，其模式就如同以前的聪明卡一样，以低价格销售烧录卡（灵锐卡128M可玩合卡游戏，价格为160元每块），然后让买烧录卡的玩家到店里来烧游戏，这样店家的利润就可观了，因为目前适合商业销售的128M合卡以及着重烧卡模式在国内还属于空白空间，所以前景无限，个人也觉得这种模式是很不错的，毕竟不是每个人都会玩烧卡器。而且灵锐卡采用的烧卡器是EZ-USB系统，即方便又快捷，呵呵。

■ 配件 ■

本月在重庆铭涛电玩发现日本HORI原装GBA SP耳机，造型奇特，时尚炫目，可惜这家伙身价不菲，要150大洋才能入手，也不知有多少人愿意为一个并不是必须的玩意儿花高价？

上期提到的水晶胶贴在各电玩店现身，感兴趣的朋友可以去看看。

另外，各大周边商都推出了GBA SP的充电相关配件，比如有些厂家做了GBA SP的充电器，还有GBA SP的旅行充电器，甚至还有种玩意儿可以一边给GBA SP本机充电，还可以同时给另外一块电池充电，虽然听起来很好玩，但是却没多大实用价值……

和GBA刚出那阵一样，GBA SP上市后也出现了大量的“礼品包”之类的配件集合，比如十合一，五合一，唉，听到这些名字就烦，我“请求”掌机迷们不要去上这种当，这些所谓的“礼品包”实际上做工极差，根本没有实用价值，买来后基本上就变垃圾，发挥不了作用，没意思！

有趣的是，我发现了市面上有一种GBA SP汽车充电器，利用它可以让GBA SP在汽车上就能够充电，适合一些驱车旅游的朋友使用，但是我没亲自用过这东西，也不知道它到底如何，所以嘛，也就只是谈谈而已，此产品价格为30元。

GBA SP的组装电池型号颇多，我看到的有600毫安和700毫安这两种，有一些还附送一个起子以开启电池盖，厂商想得还算周到。

以前给大家介绍过GBA的数码相机，但是由于GBA SP插卡方向与GBA相反，所以无法正常使用以前所产的GBA数码相机，现在有厂家生产了GBA SP的数码相机，这下拍照就不会出现倒立现象了。

最后为大家介绍一款GBA SP用的另类充电工具，看上去挺像USB连接线对吧？实际上这个东西就是将GBA SP和电脑上的USB插孔连接起来，利用USB插孔为GBA SP供电，构思挺巧妙吧？呵呵，价格在10-20元之间。

栏目电子邮件：yeyunzhang@163.net





手机时尚 vol.1

最新游戏手机介绍

B'ngo

制造商：TTPCom

上市时间：未上市

上市价格：待定



业内人士称这款产品是诺基亚N-NAGE的有力竞争者，它同时配备了“蓝牙”和GPRS技术，利用“蓝牙”技术，位置接近的用户可参与“多玩家互动游戏”，玩家人数最多可达8人，而利用GPRS技术用户则可以参与整个网络更大的玩家社区。B’ngo” 使用了ARM7处理器，提供完善的C++以及Java，支持内置了6个游戏，使用Wireless Graphics Engine (WGE)引擎。WGE软件可以给用户带来一种非常刺激的游戏体验，因为它提供了多键同时操作的功能，因而用户可以同时完成移动和射击的动作，这项功能在当今其它游戏手机上还不多见。



在屏幕方面也考虑到游戏应用，提供16Bit颜色显示能力。“B，ngo”带有一个彩色屏幕，同时备有四个游戏专用键，外加一个新的旋转键以调整游戏速度。同

时还具备以无线方式下载游戏的功能，因此“B’ngo”也将为网络运营商带来新的收入来源，同时增加他们从每个用户身上获得的平均收入。



B’ngo在手机功能方面一样强劲，机器提供完善的GPRS Class 10支持，GSM支持方面也是三管齐下，900MHz/1800Mhz/1900MHz三个频带一个没落下。更拽的方面在于这个机器居然还集成一个能够进行640×480分辨率拍摄的摄像头。

游戏型概念手机

制造商：ATELAB

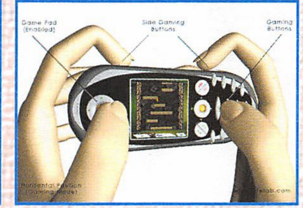
上市时间：未上市

上市价格：待定



这款手机的特点就是，当你将它正常竖起来握持时，它就是一只普通手机。而当你将其横持时，就变成了一个无敌游戏机。如果接上音响设备，效果就更震撼了，游戏迷们是不是对这款手机很感兴趣？很遗憾的是这款手机目前还停留在概念设计阶段，是否能够面世还有很多不确定因素。我们目前只能从设计图来领略个中风采。相信随着技术的发展，会有越来越多奇特的手机出现在我们的生活当中。





诺基亚3300

制造商：诺基亚

上市时间:2003年7月

上市价格：2990元



诺基亚3300专为享受移动娱乐的人而设计，它以音乐服务为主要特色，内置便携式数字音乐播放器(MP3/AAC)、调频立体声收音机和数码录音机，但我们更关心

的是它的游戏娱乐功能。这款手机的游戏控制键和其他功能键专为双手操作设计，配上128 x 128像素的彩色显示屏，玩起来相当轻松。另外值得注意的是诺基亚3300是支持JAVA功能的，对于应用程序特别是游戏方面带来更为方便的扩展性。诺基亚3300自带4个游戏：Snake EX2、Water Rapids、Disco和DJ。游戏都很有新意，也很耐玩，当然用户也可以自行下载JAVA游戏。用户在玩游戏的同时，还可以通过立体声耳机方便地收听音乐播放器或调频立体声广播。彩色动感的游戏+好听的背景音乐+震动效果+可扩展性的JAVA游戏，真的让玩家有GAMEBOY手机的感觉。

最新手机游戏介绍

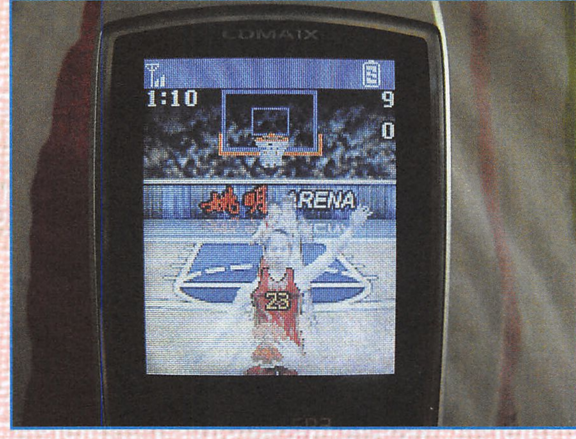
名字：姚明篮球

游戏类型：体育竞技类

支持手机：京瓷KZ850

游戏来源：BREW下载

付费方式：每月8元



BREW是联通新时空推出的一个类似GPRS的无线高速下载网络服务，但必须要手机支持BREW才能实现。BREW游戏一般都是采取收费方式，有单月和买断无限期两种付费方式，比如这款姚明篮球一个月期限的试玩收费为8元，无限期的收费为24元，“贵就一个字，我只说一次”。这是一款2对2的第一人称角度的游戏，你将在球场上与姚明相遇，即可以成为队友，也可以成为对手，在规定时间内你要用双眼寻找球场上任何的投篮机会或传球给队友。从操作上来说，这款游戏更复杂，也更有挑战性，像空中接力、假动作、传球、跳投、扣篮等动作都能实现，其实要想得高分并不困难，只要按住手机上方向键等跳起后在最高点松开，基本上就是三分的份了。我在游戏规定的时间内最高分投篮是69分，盖了13个帽，不过这都是在游戏中的。从游戏的情况看，这款游戏画面逼真，连姚明的脸都跟真的一样，可玩性相当高，而且你还能将你的得分上传到网上的排名榜去“扬名立腕”。



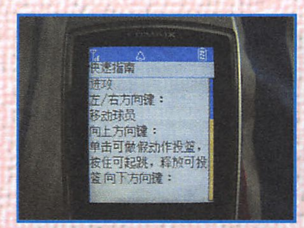

















游戏可玩性：8分　**游戏可操纵性**：7.5分　**游戏画面精致程度**：9分　**推荐指数**：★★★★☆

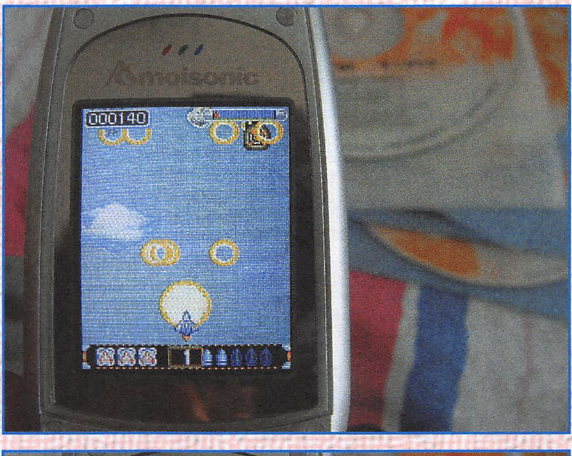
名字：飞船大战

游戏类型：飞行战斗类

支持手机：厦新DA8

游戏来源：手机内置

付费方式：免费



这款“飞船大战”实质上就是“X战机”的翻版，或者说是红白机上的“1942”在手机上的延续，玩家必须操纵飞船躲避来自空中和地面上的攻击，不过这次“飞船”没了以往的无穷弹药，出来时只能靠3颗“原子弹”闯关，难度更大了。其中手机键盘中的5号键是发射弹药，而2、4、6、8就是控制方向的。从我们试玩的角度看，游戏难度相当大，很有挑战性。



游戏可玩性：6分
游戏可操纵性：5分
游戏画面精致程度：7分
推荐指数：★★☆☆☆

模拟汉化站

本月大感动（瀑布泪）……一款让我牵挂了N年的FC游戏，在询问数人未果的情况下（关键词：少年，冒险，炸弹,弹枪，三把钥匙),而一天与汉化情报资源站的朋友DS的闲聊中无意提起却被告之其名字：《七宝奇谋》！！！急忙去EZ子站梦幻岛搜索，看到了游戏标题我就晕了(激动)！没错！就是它，就是这个游戏,给我的童年带来无数的欢乐，也使得我多少次因为它而熬夜变熊猫，唉……往事不堪回首,如今我能再次重温它也算是了了多年的心愿吧……现在我的烧卡器里面除了几个经典的GBA游戏外全是FC ROM,比如MAPPY,炸弹人,松鼠大战,荒野大镖客,影子传说,吃豆子,三只小猪,忍者龙剑3……特别让我兴奋的是竟然在汉化情报站发现一款"锄大地"的中文FC游戏，又是一阵狂晕，以前一直吵着让做GBA开发的朋友给做一个GBA上的"斗地主"游戏，结果当然是被拒绝啊——因为他不知道怎么玩"斗地主"，不了解这类游戏的算法,现在找到的这个"锄大地"也算是能稍微安慰一下自己吧，个人觉得现在很多的GBA游戏都赶不了数年前的FC游戏，不耐玩，游戏性差，唉……我看我还是多怀怀古吧！

使用CF卡的GBA多媒体国产周边GBalpha System

我曾经在《掌机迷》第一期的市场行情中提到过做GBALPHA WALKMAN的YIFEI正在开发用CF卡存放多媒体文件的GBA周边，由于实现起来有很大的难度，所以进展很慢，好在YIFEI自身水平过硬，所以经过不断攻关，终于解决了GBA电影的编码解码程序，他目前公布了一个专门为演示GBalpha System的电影画面效果的程序（截稿前又公布了一个"乱马"动画片段），里面包含一段用其自创的算法以及压缩法制作的DEMO，时间长度为39秒，容量为888KB，压缩比为33：1,其中应用到专门为gba设计的视频算法，其画面效果和在GBA上将完全一致,并且图像效果和压缩比仍在改进中。不过放出的这段DEMO不包含声音。该周边的最终目的是在GBA上实现播放电影和音乐，浏览图片和文本的功能,基本目标是在128M的CF卡中至少放一部90分钟的电影。

个人认为这个产品是为国内玩家造福，以前虽说有日本或者欧美厂家发布了GBA的专用电影播放配件，但是都存在这几个问题：一就是价格昂贵，普通玩家消费不起；二就是片源不丰富，AM3需要专门买碟片或者到店家去烧电影，而另外一个美国Pocket PC Films公司公布的Pocket pix player则采取用帐号密码到其官方主页下载电影的办法。就这两点就限制了他们更大程度的发展，而YIFEI所研制的GBalpha System却从根本上解决了这两个问题，他计划中该系统零售价









格不高于200元（不含CF卡），而目前市面上即使质量比较好的三星128MB CF卡也不过200元左右，这样一整套的价格就在400左右，应该来说是我们国内消费水平所能承受的，而且YIFEI将会专门为GBalpha System制作音频视频转换软件，这样用户就可以直接自己将喜欢的电影或者音乐转换成GBalpha System所能使用的格式并播放，同时YIFEI还准备为这套系统增加CF读卡器的模块（加上50块），就可以将cf卡当作移动硬盘用，将资料拷贝到cf卡中就可以播放，这又算是一大特色吧。预计八月底就能拿到GBalpha System的样品，届时我们掌机迷会第一时间为大家进行评测。

本期光盘收录了YIFEI公布的两个DEMO。

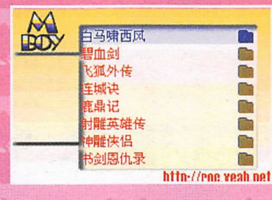
YIFEI的主页：http://gbalpha.vip.sina.com

媲美READBOY的新款国产看书软件“图书仔”

“混沌星辰”工作室发布了一款GBA看书软件，软件使用很简单，属于傻瓜型操作，上手极易。可以将文本文件(以后还会支持图片和其它格式)作成GBA ROM，使GBA成为一个掌上阅读器，主程序仿WindowsXP界面，美观大方，用户还可以自定义界面颜色，以及设置文本界面的背景(支持图片后加入该功能）。主要特点有：

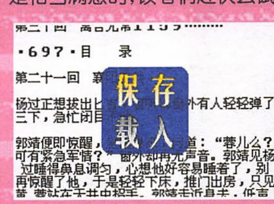
1、ROM制作支持目录功能；2、界面采用XP风格；3、文字阴影；4、24个标签；5、自动存档；6、快速存档；7、版本更新速度快。

笔者觉得它大有取代READBOY之势，因为以前我们选择READBOY是因为它支持目录功能，界面比较美观大方，还有存档功能，但是READBOY也有不少缺点，比如生成的ROM体积大，需要付费注册等，而现在这个“图书仔”软件完全做到了READBOY的功能，然而却是免费的，更何况开发小组是一群非常有活力的年轻人，凭着对GBA开发的热爱，他们一定会将软件不断完善下去，从目前的情况看也正如此，软件测试版发布才几天的时间，他们就更新了三次，速度很快，而以后该软件准备加入以下功能：





1、尽可能完整支持HTML（并非图文混排，而是像READBOY一样将网页中的文字转换出来）；2、加入Skin功能（就像PICBOY一样）；3、支持各种格式图片；4、支持Gif动画；5、加入压缩算法，写入更多文件。希望大家都能够来使用这款软件，就笔者个人而言对其是相当满意的，读者们赶快去试



“越女采莲秋水畔，窄袖轻罗，暗露双金钏。照影摘花花似面，芳心只共丝争乱。鸡尺溪头风浪晚，雾重烟轻，不见来时伴。隐隐歌声归棹远，离愁引著江南岸。”

一阵轻柔婉转的歌声，飘在烟水蒙蒙的湖面上。歌声发自一艘小船之中，船里五……嬉笑，荡舟采莲。她们唱的曲子是北宋大词

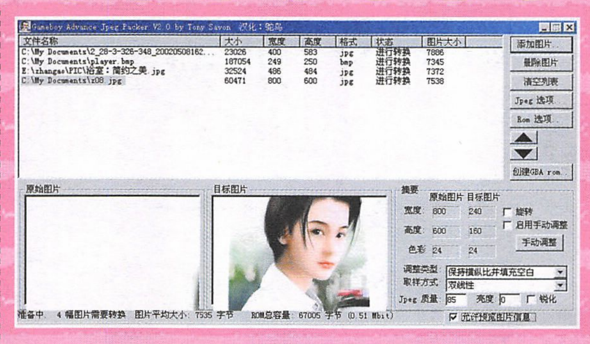
试这个媲美“READBOY”的免费看书软件吧，相信它一定能给你一个惊喜！

追加部分：截稿前得到消息，“图书仔”更新到1.35版了，新版支持了html-TXT的直接转换，加入了对图片的支持，可直接对bmp jpg wmf gif等格式进行转换，并且支持缩放功能，可在看图时随意对图片进行放大缩小(这可是全球独家支持哟，以前的PICTUREBOY只支持缩小至整屏）。

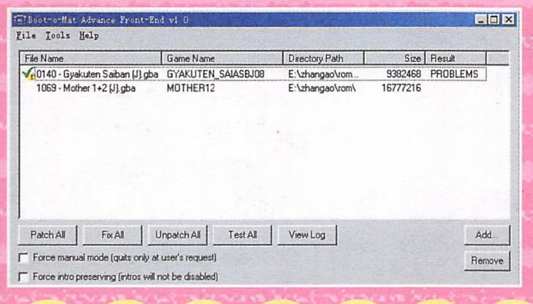
“混沌星辰”网站：http://hdxchome.yeah.net

GBAJpegViewer2.0版及汉化版发布

上期为大家介绍的GBA看图软件发布了2.0版，这是一个相当不错的软件，支持JPG格式这一特性使它可以为GBA的烧录卡节约相当大的空间，但是由于运用JPG解码，所以在GBA上查看图片时显示速度很慢，而这个2.0的版本在GBA上查看图片速度比以前的版本提高了3倍，而且新增了密码功能，这样你就可以将一些私密的东西保护好不让别人看见了。新版本还可以手动调整图片以及图片锐化(可提高图片质量)，还可以选择一个区域来转换JPG图像(适合于查看漫画)。同时也增加了图像锐化/文本增强功能，不过这个功能会增加JPG文件的大小。软件支持*.gif *.png *.bmp *.pcx *.tiff *.jpg等多种格式。在软件发布不久网友鸵鸟就将其汉化了，汉化版修饰了原版粗糙的界面，让使用者看得更清楚，用得更舒畅。新版同旧版一样无需安装，解压即可运行。(截稿前该软件更新到2.1版本，同时鸵鸟又及时将其汉化，新2.1版本支持更大范围的图片手动调整，并且加入了新的分辨率设置)



“让99%的游戏支持四键复位！”——Boot-o-Mat Advance



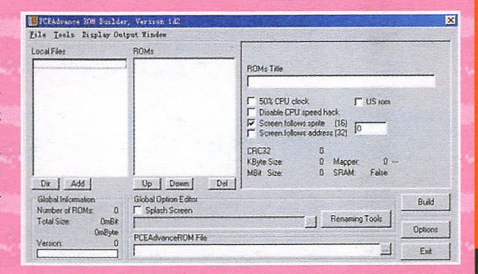
第二代烧卡器产品都有一大卖点就是四键复位，但是假如游戏本身不支持四键复位的话也没办法，现在有一款名为“Boot-o-Mat Advance”可以给ROM打补丁的软件，它的功能是与烧录卡相配合使99%的GBA ROM实现四键回菜单功能。基本上用了它就可以实现99%的游戏支持四键回菜单的功能。而且热心网友opovan将其作了汉化，这下也不用担心文字障碍了。

ROC所作GBA用看书软件——多媒体进化版预定

ROC大家应该不会陌生了，CGP汉化小组的组长是也。大概是两周前，他给我发来一个DEMO，是GBA上的电子小说《金庸全集》，制作软件是其正在开发的“MEDIABOY”，界面相当豪华，甚至还有淡入淡出渐变的效果，可见ROC的功力非凡，目前软件只支持看书功能，ROC计划下一步增加浏览JPG图片功能，然后增加MP3播放功能，最后……增加小电影播放功能，真是让人期待啊！读者不必担心，软件只要一正式发布咱就会为大家做测试。

PCE模拟器FOR GBA“PCEAdvance”发布V4.6版

PCEAdvance是GBA上的PCE模拟器，在发布之初参加有人以为它又像以前的SNESBOY一样是个骗局，可实际上这确有其物，这确实是GBA上的PCE模拟器，目前软件最新版为V4.6版，修正了SRAM bug。该模拟器对游戏的支持还不算很好，现在所能运行的不过是一些小体积的射击游戏罢了，在README里有支持良好的游戏列表。



WSC模拟器WSCamp前端配置程序:WSCPlayer 1.0



本栏目有史以来第一次介绍GB系外掌机模拟新闻，意义重大！这次介绍的是WSC模拟器WSCamp的一个前端配置程序作者:来福。WS/WSC模拟器有一些，其中的精品非WSCamp莫属，上期掌机迷的光盘就曾附送其0.21版，但是WSCAMP有个不足之处，那就是是在配置手柄、键盘输入时很不方便，需要手动编辑“WSCamp.INI”文件，导致很多新手以为这个模拟器无法更改默认按键设置而苦恼。现在来福同志为人民服务编写出这个前端就可以让你方便地在图形化界面设定WSC键位，感兴趣的朋友可到http://laifu.emu.com.cn下载！

国产GBA游戏“挑战联珠”(挑战五子棋)

前面介绍过的“混沌星辰”工作室又有作品发布，但是这个作品就不是应用软件了，而是一款GBA上的游戏——“挑战联珠”，即是我们平时玩的五子棋，这次“混沌星辰”工作室将其做成了GBA游戏，工作室主力乐水告诉我这个游戏的底层（部分代码）实际上来自PC上的一个五子棋游戏。但是该游戏可并不是简单地进入游戏就开打，而是有剧情，很人性化,无论是挑战胜利或者失败都有MM出来“罗嗦”几句（笑）。个人觉得GBA上很适合做这些游戏，但是我从来就没发现有五子棋这个游戏，虽然有几个游戏号称是五子棋的，但是实际上是另外一个叫什么奥赛罗的游戏（如有说错请读者原谅，俺甘愿受罚），这次乐水可真是造福于天下玩友呀！



乐水与ES_ZETA撞车！——国产游戏：《贪食蛇》

与EZ_ZETA认识了很久，他一直都在开发GBA上的《帝国战机》，有一次我就跟他说：你怎么不做个SNAKE游戏啊？说不定做出来会有很多人喜欢呢。他听了这话果然去做出一个SNAKE，游戏做得相当不错，可惜他是一个人单枪匹马独干，所以在美工方面有些问题，在

此我希望有热爱GBA游戏并有美术功底的朋友能够联系EZ_ZETA大家一起致力国内GBA开发事业，他的QQ是：150189710。

就在EZ_ZETA把他的SNAKE游戏DEMO给我不久，乐水又告诉我：我们“混沌星辰”工作室做了一个游戏《贪食蛇》，你要不要看一下？倒！我当时就想怎么大家都撞车了呢？把乐水的游戏打开一看，哟，游戏画面不错嘛，操作感也挺强，毕竟是小组人员共同的结晶啊。

这两个游戏DEMO都放到光盘里了，有兴趣的朋友可以看看。

汉化软件情报

■《火焰纹章－烈火之剑》火花剧情完整拷贝版发布

纹章系列笔者一直都不大懂，因为看不了日文，所以也没怎么玩，前些天在好友“黑衣の死神”推荐之下玩了一下烈火之剑，顿时大为震撼，太爽了！可惜自己没有早点接触这个游戏，再想想国内又有多少玩家因为文字障碍而与这些好游戏擦肩而过呢？现在CGP小组的WATER放出了烈火之剑的汉化测试版，此版本为火花剧情完整拷贝版，玩家们可以好好地体验烈火的剧情了。WATER声称此版本为他制作的第一个并且是最后一个版本，并感谢谢火花天龙剑提供剧情翻译，感谢火花论坛的ＬＴ６１６提供烈火结局翻译。本期光盘里附带了已经打好补丁的ROM。



■《快打旋风》汉化版发布

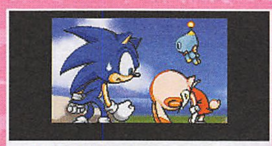
上期笔者和大家说起MADCELL的《快打旋风》汉化版，这个月他正式在网上将其发布，请看MADCELL原话：“这个是CAPCOM的著名横版过关游戏，谁没有玩过？这是掌机上的移植版，手感、速度、音响都做得非常好，为汉化这个游戏，我已经通关不少于二十次，每次都是那么爽。”下载请到http://madcell.yeah.net或者可以到本期光盘里查找。





■《索尼克进化2》中文版发布

掌机之王汉化小组发布了SONIC2的中文版，此版本汉化进度为95%，除了隐藏小游戏以外其他部分全部汉化完成。此游戏速度感极强，128M的容量使得二代比一代在画面上有了较大进步，关数也有所增加，SEGA FANS一定要试试GBA上的SONIC系列。



■值得期待的《钻地小子A》汉化版

掌机之王汉化小组目前正在火热汉化《钻地小子A》，算起来它是给自己最多快乐的GBA游戏，因为掌机就是需要着重休闲型的游戏。它虽然是PUZ游戏，但是其中也有大量道具名称和剧情需要汉化后才能完全理解游戏的内涵，在此希望掌机之王汉化小组早日放出汉化版以供大家解馋（掌机之王网站公布了这个游戏的汉化教程，感兴趣的朋友可以去看看：http://www.gbgba.com）。





■《球会》汉化版图片尝鲜

网友“重装机兵”在kinglly的帮助下，学会了汉化GBA游戏，他准备汉化的游戏是创造球会的一代，据说他很喜欢这游戏!但是因为没有翻译，所以进度谈不上，谁有兴趣可以与他联系，先放几张图片给大家看看吧。



本栏目介绍的所有软件&汉化ROM都可以在配套光盘里找到，如果你需要某些工具软件或者游戏ROM，可以来信告诉我们。栏目信箱：yeyunzhang@163.net QQ：229279861



XG论坛

大家好！又到了一月一度的开奖时间了，大家都等不及了吧？那就先把上一期《兵工厂之XG论坛》的三名幸运会员名单公开吧！他们就是"gbafun"、"小丁"和"逍遥虎"，恭喜恭喜！每人可获得128M的XG2Lite次世代烧录卡一套 。赶快到XG的官方论坛登记领奖吧！希望更多的朋友加入到我们的XG论坛，踊跃发言，下一期的奖品说不定就是你的哟。

关于投稿的方式这里要说明一下，因为工作量的关系，从现在开始改为统一直接投稿到XGFlash的官方论坛(http://www.xgflash2.com/discuz)，而发电子邮件到 gameking6@163.com 和寄信给《掌机迷》的XG论坛这两种投稿方式暂停受理，因为我们从现在起改为直接从XG的官方论坛里面采稿，这样可以节省很多工作时间和提高工作效率，希望大家理解:)

还要提醒一点，就是我们的截稿日期是每月的20号，从21号开始就会整理XG官方论坛的帖子，然后把一些精华的帖子挑出来刊登在《掌机迷》里面，每期三名的幸运会员也是在被选登帖子的XG论坛会员里面选出来的，所以说，获得XG2的三部曲就是〔1〕在XG论坛上注册会员、〔2〕踊跃发表精华帖子、〔3〕当然是及时抢购一本最新的《掌机迷》，看看你有没有中奖啦！呵呵……很简单，对吧？

讨论开始

>>> 昨天在青岛今朝花390买了XG 128M,现有问题请教:包装上"64M~1G"处是"赠送GBA水晶镜片"，蓝色包装。和ROMMAN的不一样，WHY？烧录龙珠2和舞之刃,成功,可以玩。我买的是真的XG吗？现在市面上有假冒XG吗？(kajidzz)

>>> 你买的是真的XG 128M,这是最新的XG包装,浅蓝色,并赠送印有"XGFLASH2.COM"的摔不烂超清晰水晶镜片一张。听说市面上开始出现假的XG了,不过包装不是这样，也不附送超级水晶镜片,或是用没有印着"XGFLASH2.COM"的其他杂牌镜片甚至塑胶镜片来代替,从这一点是比较容易区分的。

>>> XG2无法烧录游戏?听说在系统WIN2000和XP下，XG2无法烧录游戏,即使是WIN98系统下也只能烧录单个游戏。这是真的吗？（小丁 ）

>>> 他们说的情况是不可能的。我朋友使用的就是WIN2000，我用的系统是WIN98，都没有问题，相信别人的也是一样。

>>> 我们没有XG的朋友怎么写心得？？不可以让富的越来越富,穷的越来越穷吧？应该让大家都有机会拿大奖吧,不能大奖都让有XG的朋友得了,他们有一个再有一个。讲不过去,是吗？（fyywy_62525）

>>> 没ＸＧ的朋友可以参与大家的讨论，对ＸＧ的发展发表一些正面的提议，同样有机会拿大奖，最重要的一点就是：热心参与。

>>> 要买烧录卡了！提几个问题,小弟我现在有日产GBA一个,服役三年。说起来惭愧，一直用D版，由于经济原因至今没有烧录卡。经过不懈努力，终于攒了500块钱，决定买一款128M的烧录卡。看到市场上众多品牌的烧录卡,不知道该买哪一款。前天买到《掌机迷3》，看到对XG2的介绍,觉得不错,所以决定买这个了。但是还是有些问题要问一下:1、XG2对比其他牌子的烧录卡有什么优点？2、XG2的耗电量怎么样？3、XG2的保修期是多长时间？石家庄有没有代理XG2的商店？就上面这些问题了。(zz1983106)

>>> XG2代的128M也是350元！另外XG2代的256M最新价格是580元！和XG1代的价钱同价！

>>> 充电电池什么样子？是2016的吗？我的电池也没电了，拆开看了一下，上面型号是2016的，这是充电电池吗？我是去年12月买的，照理说是充电电池，可是为什么还会掉电呢？如果充电的话要充多长时间？充满以后能保证多长时



间不掉档？是不是所有与你们所贴电池图片不一样的全部是不可充电池？我的电池上有一个黄圈，是可充电池吗？如果要换电池的话，是否一定要买有铁片的，要买什么型号？我看圣嘉的是2025，能用吗？盼回答！（ting2）

>>> 充电电池上面写着“RECHARGEABLE”。XG2 LITE充电电池也是有一个黄圈的，要充电的话一般要充八个小时，充完电后应该能用半年没问题。

>>> 最近购入xgflash，请问用XG有什么注意事项？(subway)

>>> 新买的卡先要充电8小时，红灯的时候不要拔卡。

>>>想问几个和充电电池想关的问题

1、XG1和XG2的充电电池在没电的情况下，要充电多少时间才能充满？2、充满电后能维持多长时间？3、充电有那几种方法？也就是说有那几种情况会导致充电？4、充电电池的寿命？（jzhl）

>>> 1、要充八小时左右 2、听说能用半年！3、把卡插进卡器再把卡器接上PC，待卡器的绿灯亮就是充电了！4、应该有两年以上吧。

>>>XG卡怎么换电池啊？我的卡的电池用完了，拆开看看还有焊点，怎么来？自己焊可以吗？有什么注意的吗？(fyywy_62525)

>>> 最好是寄回来换电池，不建议自己更换。还有拆开就没有保修了，建议不要轻易拆开。

>>>我的第一张XG2有点怪!一开始的原厂的DEMO是进不去的,按A会变成上键。这次换的就没这问题。(jzhl)

>>> 你说的第一张ＸＧ２是用最初版的ＸＧ２测试程序烧录的，这些演示ＲＯＭ是不能运行的，只是为了测试flash,你只需要格式化一次就没问题了。后来出的ＸＧ２的演示ＲＯＭ都能运行。ＸＧ２卡带本身是没有任何问题的。

>>> 怎么往xgcart里烧存档啊？我用的是xg1MV2.20 (bluesky0921)

>>> 先选取你所要烧存档的游戏、再点“SRAM操作”，“还原当前游戏SRAM”、找到软件所支持的你的存档文件就OK了。

>>> 我是来自香港的，我想问问我可不可以在香港寄ＸＧ１给你换ＸＧ２？如果可以的话,我可否寄港币？邮费多少？你们可否在香港找一家经销商,在香港买真是很烦。(wingfly)

>>> 你要统一寄到广州，港币没问题，邮费50元港币。

>>> 我今天买了XG-FLASH,发现在XP下不能安装程序啊.!(樱木花道)

>>> 请参考这里：http://www.xgflash2.com/discuz/viewthread.php?tid=1376，安装方式是



XG2 V1.0

一样的。

>>> 我用的是xg1,玩了几个月突然发现存档只能保存半天甚至只有几个小时，在封条上也难分辨是1月还是2月出的货(勾打在1月和2月之间),我用xg1的最新版烧录程序的"检测电池"功能进行检测，报告检测通过!我不明白这个"检测电池"检测通过是指什么意思？是指我的电池还有电还是指我的电池可以充电???（xhacker）

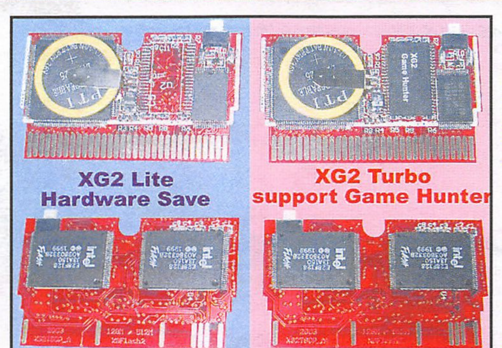
>>> "检测电池通过"是指电池还有电，SRAM也没有问题，但是你还是丢记忆的话，就是意味着你的电池的电压已经在临界状态，你必须对电池马上充电，前提当然就是你的是可充电电池。

>>> 我发现好像很容易掉记录一样,我想问问各位玩家,是不是很容易就掉了记录啊,用充电电池也一样?（dreamfish）

>>> 现在无论是XG1还是XG2用的都是充电电池,不会有问题的,至于记录冲突问题暂时只发现晓月和光明之魂一起烧录是会有问题,这个问题就可以解决。

>>> 我今天下载了xg1的最新驱动程序，但为什么烧录卡上面那个状态上是个红叉啊，试了很多遍都是这样，怎么办,救命啊 !(dzcwlj)

>>> 没装驱动吧,首先拔掉烧录器,点“安装驱动”,点“是”,然后插上烧录器,就可以了,试试吧。



>>> 怎么回事？我烧的光明之魂怎么存不了档的？我买的XG2 256M的卡用软件检测卡什么都通过了，卡上面还烧了其他三个游戏：恶魔城晓月、月轮，瓦里奥制造都能存档，大家都来帮帮忙啊！(undeadorcs)

>>> 晓月和光明之魂的存档确实有冲突。我发现问题并不在于ROM的前后顺序，而是只要烧录卡里有晓月的存档,光明之魂就不可以开新的存档。具体解决方案如下，烧录好这两个游戏后，前后顺序无所谓，不要运行晓月，先运行光明之魂，用所有的职业开足够的存档,以后就没问题了。然后就可以玩晓月了，也可以正常存档了，但是运行了晓月并存档以后，光明之魂就不可以开新的存档了，所以我上面说要先用所有的职业开足够的存档。顺便说一下，光明之魂本来是不支持四键复位的，但是退出存档结束以后就会自动跳回菜单，而且伴随有很大的杂音，具体是因为什么我还不清楚，不知道是不是我的ROM有问题，不过不干扰游戏的运行和存档。以上是在下用XG2Lite128M测试得出的结论，烧录软件使用的是XG2M2.13N3。

>>> 请问我的是xg1256m的，如果我只烧一个128m的游戏，别的空间我想烧歌或是别的，或是烧歌比如说看图游戏同时共存，可以么？(d3)

>>> 可以，使用引导程序即可 。

>>> 我的xg-flash 256m磁碟坏了怎么办?(fai)

>>> 在论坛交流区置顶帖子下载最新驱动。

>>> XG2lite128M为什么没有热启动按纽啊？请大家告诉我好吗，是不是我买到假货了啊！（zhukaih ）

>>> 取消了。外置硬启动并不是很皮实，和容易受外界原因损害。DIP开关就是例子。现在的XG2所用的方法是四键热启。

>>> 在98下怎么装驱动啊?（x198267）

>>> [1] 拔掉烧录器 、[2] 运行XG2.20程式 、[3] 点击上方工具栏的安装驱动按钮 、 [4] 重起电脑。

>>> 怎么烧FC/GB/GBC游戏啊？（joegoal）

>>> 利用FCtoGBA转换软件（PNES）制作成的合卡可以烧进GBA游玩。具体的方法如下：http://www.romman.net/ez/fctogba/default.asp

>>> xg可以加钱换xg2吗?还有，xg的卡没电了,是不是需要寄回原厂？多久可以寄回?（甜心猪猪）

>>> 可以，一般是半个月左右吧!

最机密、最实用的秘技，都逃不过我们的眼睛。

秘技侦探团

本团现在大量征集各种掌机游戏的秘技。无论内容，无论新旧，都可以让本探长过目，待遇从优。如有优秀秘技一定会在第一时间向大家公布出来，敬请期待。



MOTHER 1+2

NINTENDO
RPG
2003.6.20

哇哦！便利&窍门4连发！！

2款RPG名作合而为一的游戏《MOTHER 1+2》种的秘技大公开！！这次可都是顺利得到经验值的办法、赚钱的高招等众多对冒险大有帮助的情报。因为游戏里的线索很少，所以应该没有多少人知道这些吧？那么这次，我们就一口气放出4个秘技吧，希望对那些正在苦手攻关的朋友有所帮助。

●土星君的语言也可以出现在这里

在2代中登场的土星君的小镇。首先，在这个小镇上存盘。然后关闭GBA，再重新打开。这样，在进入MOTHER《1》与《2》的选择界面时就可以看到用土星君的语言所显示的画面了。



←首先来到土星君的小镇。然后，存盘关机再重新打开的话……



→游戏选择画面的居然使用土星君的语言所显示的！

●想得到经验值的人

还记得栖息在2代的ドコドコ沙漠和スカラビ附近的沙漠中的虫子吗？只要打倒它们就可以得到不少的经验值（大约有20000点）但是这种虫子只要发现有人接近就会马上逃走，所以根本打不到它们。这时候，把它们逼到看板等障碍物附近，它们就无路可逃了。但是长时间在沙漠地带行走的话就会中暑，一定要注意啊。



←在沙漠地带寻找经验值时一定要注意不要中暑。

→终于发现苦苦寻找的虫子了，赶快把它们打倒吧。

●从蛋变成鸡！

把在市场等地方买到的鸡蛋带在身上走一段时间，鸡蛋就会变成鸡雏，再走一段时间就会变成鸡了。一个鸡蛋只值12美元，而卖掉这只鸡的话可会有110美元的进帐哦！再也不用到处去打敌人，只要多孵几个蛋就可以轻轻松松的赚到大笔金钱了。



↑从鸡蛋到鸡雏，从鸡雏到鸡。鸡蛋和鸡的价格将近差了10倍。

●在狭窄的地方瞬间移动

在《1》中使用瞬间移动的时候，必须要有一定程度的距离才行。但是，在发动瞬间移动之后，在那个地方咕噜咕噜的转一转，就算不跑上一段距离也一样可以成功的使用瞬间移动。即使是在《2》中,只使用传送α的时候也仍然有效。



←发动之后，在那个地方转一转就OK了。

→即使是在《2》中，使用传送α时仍然有效。



塞尔达传说！众神的三角力量&4神剑

强力!必杀技“大回转斩”!!

NINTENDO
RPG
火热发售中

“回转斩”的重技版“大回转斩”的确存在！要想取得“大回转斩”，首先必须打穿《神的三角力量》，并在《4神剑》中收集到10枚“勇者勋章”。在这个状态下访问樵夫家的Q作，就会发生要求你用捕虫网把他谜题里所指的东西抓来的事件，当答对他所有的问题后，就可以学到“大回转斩”了。

问题	答案	出现方法
コケッコ	ニワトリ	在カカリコ村的锻治店前出现
みずべでハサミ	ビース	在ハイリア湖岸边等地出现
あかくてキラキラ	20ルピー	打倒敌人就会出现
ヌルヌルビチビチ	サカナ	把石头或草投入河或湖就会出现
ふうせんドカーン	オクタバルーン	在ハイリア湖岸边等地出现
こなでぶるぶる	スライム	把魔法之粉撒到画面上的魔物时出现
きのみをカリカリ	リス	在迷之森的マスターソード台座附近出现
ぬいてザンネン	にせマスターソード	在迷之森的中央地区出现
あかくてあまい	りんご	用身体撞向会掉下苹果的大树时出现
ぬがねてうろうろ	ノモス	把魔法之粉撒向バスプロブ时出现

→满足条件后，屏幕上就会显示出一个？的符号。



回答所有的猜谜……

→把谜底所指的东西全都收集到手。





←回转斩终于进化成更强的大回转斩了！

得到必杀技！

塞尔达传说 众神的三角力量&4神剑

出现啦!从妖精像中得到黄金之蜂!!

NINTENDO
RPG
火热发售中

一般只有用身体撞树、用刀砍草时蜜蜂才会出现。然而，你知道蜜蜂还有一个朋友叫做“黄金之蜂”吗？黄金之蜂出现的地方在光的世界的ハイリア湖附近的妖精出现的洞窟里。（可以得到“アイスロット”的地方）用身体撞向这里的妖精像，黄金之蜂就会出现了！如果用捕虫网抓住它放到瓶子里的话，既可以参加战斗也可以高额出售。赶快带着捕虫网和瓶子去抓它吧。



↑用身体撞向妖精像，“黄金之蜂”就会出现！

→在カカリコ村的瓶子店中可以买到瓶子。这是关键的一步。

只能卖100个宝石！



↑向ハイリア湖岸边的洞窟进发！

得到黄金之蜂啦！



←瓶子里装的就是辛苦得来的“黄金之蜂”！但是，如果身上已经有1只的话，“黄金之蜂”是不会再出现的。

也能参加战斗！

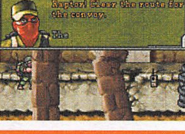
↑攻击力比普通的蜜蜂要高，对BOSS战很有效。



CT特别力量
全部选关密码公开

LSP
STG
2003.8.2

0801	5779	6937	9701	2405	7069
5607	1525	9319	1123	6831	0377
4267	8099	3163	3204	3198	5941
1379	7460	8804			



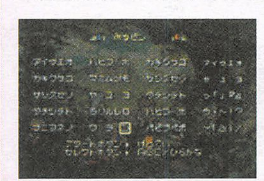




光明之魂2
真的？输入那个名字的话就会……

SEGA
ARPG
2003.7.24

神秘角色“水ピン”（不知道是不是那位日本某著名杂志的编辑）将在游戏中登场！？没错！只要在游戏输入名字的画面中，输入“みずピン”，游戏开始后就会成为对冰属性攻击有30点耐力的角色了。



←在决定名字的时候，把这个奇怪的名字输进去的话……



←冰耐性值极高的角色诞生了，赶快去通关吧。

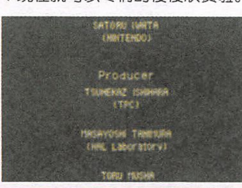


CAREeREADER+
观看制作人员名单！

NINTENDO
ETC
火热发售中

CAREeREADER+的字幕画面中可是藏着一个大秘密的！根据我们的调查结果显示。当进入字幕画面时，一边按着L和R，一边按下SELECT键，然后就可以看到屏幕上显示出来的居然是工作人员名单！

↓现在就可以尽情的慢慢欣赏啦。



在字幕画面中一边按着L和R一边按SELECT键



胜负师传说 哲也～苏醒的传说～
追寻谜之“玄人文库”！

NINTENDO
ETC
火热发售中

可以发挥出各种有利效果的“玄人文库”的入手条件终于查明！赶快来收集上、中、下三卷+总集篇共4册吧。



←有了这个在对局时就可以得到有利的效果。

玄人文库的种类	取得条件
上卷	调查神社边的竹林内部
中卷	在第6话，正确回答在拥有神社地图的爷爷所有的提问
下卷	可以在地图移动的时候，每次都调查高架下右边的壶
总集篇	顺利打穿特定对局



死亡弹珠台
发现4个隐藏密码！

SEGA
TAB
火热发售中

可以突然看到结局、尽情挑战BOSS战的密码大公开！赶快在“ENTER PASSWORD”中输入下面的密码吧！

密码	效果
SHOWM33NDING！	可以观看结局
MOV12PL3S3NT！	可以选择“MOVIE TEST”
OP3NSNDT3ST！	可以选择“SOUND TEST”
DONTN33DMON3Y	可以选择“BOSS MODE”



↑可以玩BOSS战的“BOSS MODE”。



冰河大冒险
发现4个奖励关！

UBI
ACT
火热发售中

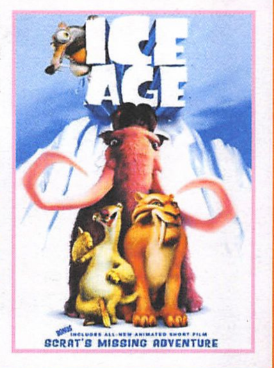
收集了40个以上的坚果通关后就会显示出一个金色坚果。其实这就是进入隐藏关的钥匙！首先，以金色坚果打通所有关。然后，你就可以选择一个奖励关啦，而且奖励关可是有4个的哦。



↑画面右下方显示的就是金色坚果。



↑赶快向着隐藏关进发吧！



封神榜

招神祭师＼窗外不归的云

这个月应该来说是比较忙的，光是烧卡器测试那个专题就花了好多天的时间，而且还有什么市场行情之类的栏目，本来以为“封神榜”这期会出现无米下锅的情况，因为刚开始没人投稿嘛，我甚至还对木木君感到内疚，因为人家还帮忙在封三这么“显赫”的地方打了整版FREE广告，呵呵，但是所谓峰回路转，柳暗花明又一村，就在我做烧卡器专题的空当，几位读者联系上了我，他们非常自信地要求受封为“神”，把各位所打出的记录以及什么录像心得一看，耶，果然都是强人，于是咱们这期封神榜又开始轰轰烈烈的评选大会了……

1 BT游戏《魂斗罗》一命通关

挑战/讲解:来自哈尔滨的“GUGU”

大家好，我就是哈尔滨的菜鸟玩家GUGU，前几期我的攻略大家都看过了吧，感觉怎么样?如果有什么问题或意见可以到TGFC和我联系，那是我经常出没的地方。好了闲话少说，马上切入正题：我这次利用关系打算也封个神什么的，本来嘛!水平就不行，要不是私下和云云求情我是上不来这封神榜。要封神的游戏估计国内玩家都很熟悉，魂斗罗(以下简称为C)啊!估计很多和GUGU年龄差不多的玩家都会对这个系列有很深的感情。偶亦是如此，当年FC版的C和SC都玩得烂熟。就连我老爸那时候都能3条命爆机。所以去年GBA上CA刚出来的时候就马上烧了一个玩了。感觉真的很怀念，尤其是过关后熟悉的音乐实在是让



人感慨万分T_T 但是怀念归怀念，这个SFC和MD的混合复刻版的难度还真不是闹着玩的。很长一段时间以来我都是卡在第二关无法前进(要

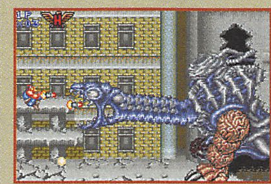


不怎么说是菜鸟呢？)。后来又经过几天时间的研究实践终于将normal难度爆机(就是俗称的完美爆机)。感觉这个游戏还有很大的发挥空间，于是小宇宙爆发，把FC时代的拼命精神拿了出来，呕心沥血独门创造出来一种无伤害爆机的攻略方法。后来还写成了文本投给了杂志，结果人家没要？！555……好伤心的往事啊！还好因为《掌机迷》有了封神榜这个栏目，我得以向广大的掌机玩家展示一下我唯一一个擅长的游戏，水平有限，还请大家看过录像后多多批评。什么？你问这个游戏难在哪？你没看录像吗？什么？你看了！不难？……有很多朋友得知我在做这个封神录像的时候都问我一个几乎相同的问题：“有必要吗？不就是魂斗罗吗？FC上的那个很多人都能1命通关啊！”首先我得先说明如果你没有玩过CA，那么请你马上用手头上的GBA好好的玩一下，本人不推荐用模拟器玩这款游戏，因为不流畅的画面会更加大游戏的难度，笔者在用模拟器录像得时候都快被郁闷死了>_<b如果你能够把简单模式也就是7条命只有前4关的模式3次



内爆机，那你绝对是ACT超级达人！以后任何的此类清版游戏对你来说都是小菜。但是就我个人认为这种几率无限接近于0。因为CA的难度绝对不是一般人所能够想象的，如果你还不能理解，下面接让我来说明一下我之所以这么说的理由：

——难点1：画面比例



有没有搞错啊？！和画面比例也有关系？！对！就是画面比例的事，我完全没有写错。因为这次GBA上的CA很多关卡都是从原16位主机上移植过来的，在人物和背景的比例上要较原作有一些出入，主要体现在人物相对背景较大，相对的着弹面积也要变大。再加上这次CA中敌人子弹的攻击判定极强，沾边就死（有时候不沾边都死），所以很多时候靠目押是很难反应过来的，所以先读就很重要了……这也是很多玩家抱怨这款游戏最多的理由。很多时候即使是你知道应该如何去打这个地方，但是总会因为操作上的小小失误而导致前功尽弃。

——难点2：换枪系统

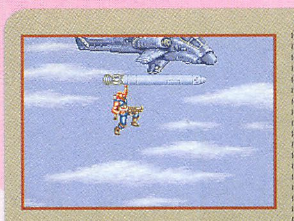
我对本作的换枪系统可以说是厌恶到了极点！因为采用了类似同社大作“恶魔城”副武器的更换方法，即每吃到一种子弹后会弹出自己刚才所拥有的子弹。但是因为并没有设置一段在换弹后无法再吃到原子弹的短时间，使得在一些非常危险的地方想吃到自己希望得到的子弹会非常的难。经常是手忙脚乱的就把子弹又吃回来了，更糟的甚至会因为吃错子弹而改变了攻击方式导致挂掉。这都是初玩者非常容易犯的错误。而想要无伤害爆机，如果不把吃枪的顺序位置考虑进去的话是绝对不可能实现的，大家在看录像的时候应该能够很明显的体会到有些子弹对特定敌人的效果。

——难点3：部分boss战



我这里说的部分boss主要是指那些如果不掌握技巧是很难通过的，这里面最具代表性的就是第二关的boss，其实这个boss如何掌握方法是非常简单的，只不过对于初玩者这样的设定未免有些不尽情面。这也是很多玩家在面对这款游戏都是望而却步的原因。

其实把整个游戏的难点就可以归为上面的3点，因为这样的动作游戏其实只要打得次数多了，哪里应该怎么打心里应该就有数了，但是因为上面的前2个难点使得在游戏进行时偶然性就会变得很大。而最后一个难点经常会困扰玩家很长一段时间。笔者在录制这次无伤害爆机录像时是用模拟器录的，也承认并不是一气呵成打下来，其实开始我也有这个打算，但是试了几次就放弃了，根



本就不可能的事。只能一关一关的来，但是有一点是可以保证的，每关结束后下一关所使用的枪将是上一关所留下来的，因为前面已经说过了，子弹的分配在本游戏的地位是非常重要的，如果每关开始就使用自己需要的枪的话无疑是降低了难度。

关于本游戏的心得我并不想在这里说太多，因为大家看录像就可以看得很明白了，如果实在是有朋友需要的话，可以和咱们木木说，他说上我就能把东西写出来，但是我自己是做不了主的。其实我觉得这样的游戏还是自己研究比较有挑战性，看别人的研究多少会失去一些新鲜感和发掘到亮点时所获得的乐趣。总之还是希望有玩家可以挑战一下我这个封神，无伤害就不用挑了，看看能不能在无伤害的基础上缩短通关时间，我本身的任务比较多，也没有时间在研究这个东西了，所以大家努力吧，希望下次被封神的就是你！好了说了这么多我也该闪了，买了本期杂志不要忘了看看攻略部分，MA4的完美攻略一定会给你带来惊喜的！最后感谢云云，让我这个菜鸟也能被封神……



神官点评

汗……GUGU（姑姑？）兄谦虚了，GBA版魂斗罗我第一时间玩到，十分苦手，假如不用密码的话连第一关都是相当困难通过的，更别提啥完美爆机甚至如神话的“一命不死”！然而GUGU同志凭着对魂斗罗的热爱，发挥了不怕死的精神，终于实现了一命通关，虽说GUGU也非常老实地承认这并非严格意义上的全程一命通关，但是我们仍然要为其喝彩，我不知道在看这段话的诸位是否都看了VCD中的影像，或者可以这么说，诸位有无亲自去试玩游戏？如果说您既玩了游戏又看了影像，您就会明白俺为何能容忍GUGU每天在耳边凄惨地嚎叫一万遍“我容易吗我？”这种催人泪下的语句咯。不过说起来人家确实不容易，比如录制碟片中的录像，可是花了不少时间哟，就像第四关，据称他反复录制了不下100遍，而本版本一共有6关，加起来就是……唉，先给GUGU沏杯茶凉快凉快……重庆这几天都是42度的高温啊，瞧俺，都热糊涂了，咳咳……最后为了表示对GUGU的谢意在这里帮他卖个广告——还望大家继续支持GUGU的攻略。

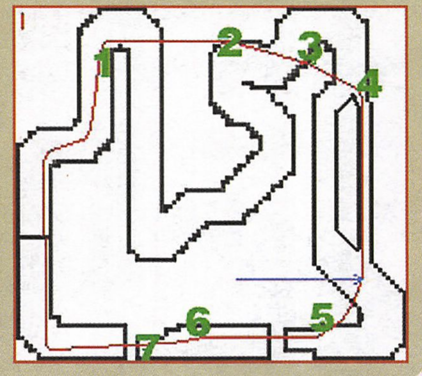
2 疯狂马里奥飚车族挑战封神行动

挑战/讲解:来自上海的C.A.B.（QQ：25210182）

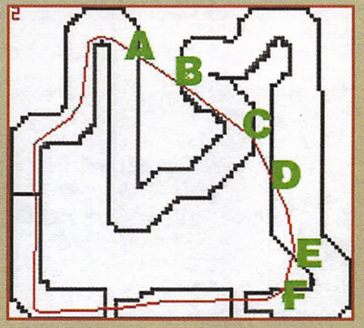
大家好，本人是MK的FANS.玩过许多机种上的马里奥赛车游戏，最喜欢的赛道就是GBA版的表：彩虹和里4-4这两个赛道了。在我不停的练习之后，我决定挑战《掌机迷》的封神行动！以下如有说错的地方请多多指教。

1、彩虹赛道48秒内通过3圈（全程）

如图1所示。



一开始要以爆发启动赛车冲出去，过两个小弯后有一段直线路，走中间偏右一点（1）之后右转（靠边）发射蘑菇跳跃至（2）再弹至（3）。注意，空中最好放开A键，如果不放很容易飞过（3），掉下去！接着从（3）弹到（4）后进入直线加速板阶段，在到达最后一



个加速板和与路边之间的位置(图中箭头位置)立刻按方向键右，这样可以直接飞跳到(5)，然后吃两个加速板跳至(6),用(6)的加速板冲到(7)之后弹到空中,在下落之前按方向键右,可以在落地时直接触碰到最后的一段加速板。是不是很疯狂?我在开到第3圈是全身颤抖，最后还是忍住呼吸，咬紧牙关开到了终点，成绩是47秒75。

2、彩虹赛道单圈最快

如图2所示。

在A--B放个蘑菇,C--D放个蘑菇,E--F放个蘑菇(较难),之后再用前面的方法到达重点即可,时间为14秒多。

3，挑战马里奥赛车A中所有跑道的单圈最短成绩(里4-4单圈6秒内)

开始时要以爆发启动赛车冲出去,在爆发的瞬间稍稍向右偏一点（连续图1）。等开始的爆发结束时紧接着放一个蘑菇继续向桥前冲去（连续图2）。之后因为惯性你一定是以侧滑的状态达到第一座桥前（连续图3），此时放一个蘑菇直接向桥的另一端冲过去！在将达到桥另一端时马上按右方向键，此时由于刚才的蘑菇，惯性一定很大，要把握好转弯的时机。转到第2座桥前马上用最后一个蘑菇（关键在于这最后一个蘑菇的用法）冲到断桥的突出物时按下左键（连续图4），待弹跃到空中时按右方向键（连续图5），如果落地时在终点线的左边且听见完成一圈后的音乐，就说明你成功了！本人是在无意中发现的，自从我练习熟练后与朋友比赛，他们开一圈我开3圈，尤其是别人以为我在后面但最后是从天上飞到终点时,朋友们个个都呆了……

4、里4-4,1分钟跑完5圈

就像前面说的，你可以在每圈的第2座桥放个蘑菇来抵达终点。用此法3圈可以在25秒内跑完，另两圈照常完成。这样一来1分钟内跑5圈是绝对有可能的！本人依照此法随意开了两次，结果成绩为1分01秒。

O.K.以上就是我的一点经验,其实蘑菇不但可以用来加速:跳跃，还可以使惯性消失。只要你合理运用蘑菇，相信它还会为你带来不同的乐趣！如有哪位玩家可以找到马里奥赛车A中比5秒还短的单圈赛道，我一定会拜你为师的。（笑）



神官点评

据作者称自己是一个不起眼的高手，然后又讲“像我这种不起眼的高手就应该受到你们的关注....”，我回答“极是”，掌机迷成立封神榜栏的目的之一就是在广大玩家群中发掘高手，从C.A.B.阅读本刊并参加封神榜栏目这一过程看来我们的目的算是达到了，这样一来云云此生何憾之有（笑）？其实无论是上期“DS的弟弟CB”还是这期“C.A.B.”他们都是在MARIO赛车中的各个赛道寻求捷径，因为就本身的赛车成分而言，MARIO KART是无法跟GTA3这类游戏相比的，说白了就是MK非“纯种”赛车GAME，所以呢，我们玩它不能光以操作感之类非重点因素找快感，更多的我们要从游戏过程找乐趣，其实一款好的游戏并不以画面或者音效取胜，往往只需要让玩家有一种投入感就行了，MK无疑就是这么一款好游戏。

3 《晓月》挑战BR时间极限

挑战/讲解:来自上海的C.A.B.（QQ：25210182）

大家好，本人是恶魔城系列的超级FANS，自从儿时的FC开始就便迷上了这种类型的ACT游戏。看过了别人用GBA打出的1分30秒的BOSS RUSH记录之后，我也想亲自试一试用GBASP来挑战BOSS RUSH的极限时间！下文是我通过所有BOSS战的研究与心得，本人认为以下方法就是极限了。

首先，在玩BOSS RUSH模式前一定要挑选好必要的装备，这是缩短时间的关键因素。

战魂类：巨斧（89号红色）；HP越少越强（100号黄色）；冲击波前冲（黄色）；祈祷时STR与LCK上升（82号蓝色）；STR1.2倍（61号蓝色）；变身（44、49、55号皆可。蓝色）。

武器道具类：光辉之剑；暗属性攻击变强的服（HARD模式里有）；MP无限的戒指（混沌里有）。

有了以上的各种装备和战魂，那么挑战BOSS RUSH 1分30秒内绝对有可能！下面我来说一下整个流程中秒杀每个BOSS时的方法及要点。

——NO.1骷髅BOSS：

一进门冲到其面前转身放斧再补上一剑即可（当然之前一定要装备100号魂和吃掉过期3年的牛奶）。

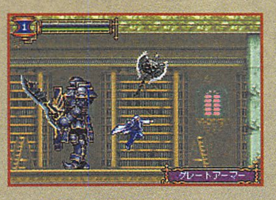
——NO.2刺猬狮BOSS：

打法很简单，待门关上的瞬间二段跳至它的头顶，在最高处放斧（小心它的尾巴），继续冲到门前它就已经挂了。



——NO.3铁甲BOSS：

打法和第2个BOSS差不多，待进门后跳至其身后，在下落到BOSS身材一半高度时空中放斧后继续向门冲去，斧转一圈后会给它致命的第2击。

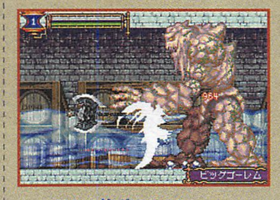


——NO.4三眼BOSS：

也较简单。进门冲到它的右边背对它一斧距离，待它完全睁开第2个眼睛时放斧，这样可以一击秒杀它。

——NO.5泥人怪BOSS：

有点烦，方法是冲到它面前跳起转身放斧，在主角落地前打开菜单，换用蓝色变身魂后对着BOSS撞过去，在撞到它的瞬间按START键换回冲击波的魂继续向第6个BOSS发起挑战。



——NO.6换头BOSS：

最容易了！只要在它每次换头时背对它放斧即可。

——终于到NO.7死神BOSS了：

进门不用客气，马上放一斧打开菜单换用82号魂后开始祈祷（一斧即可将其第1形态消灭，利用死神变身时间正好可以祈祷完毕！）。然后等其第2形态出现时在它右面放斧后进入菜单换回冲击波，继续赶路。（一般赶路时斧的第2击都能够打中它）

——NO.8恐怖的尸球BOSS：

此BOSS不是很难，关键是一开始进门后跳起转身放斧的同时打开菜单换用STR1.2倍的魂后按住R键，在浮台上给它两刀后跳到地上继续放斧补两刀。（总共2斧4剑就能使它挂，注意的是4剑要砍中BOSS的中心）

——NO.9独眼BOSS：

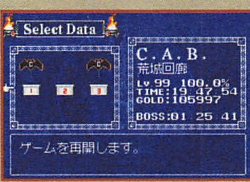
经过本人对此BOSS的苦心研究，我能肯定BOSS双手移动的具体规律。最关键的是一开始冲到其面前尽量高一点放出斧的同时进入菜单换用STR1.2倍的魂后在下落时正好能砍它一下。之后2段跳砍它2次（有时运气不好要砍4刀），之后再放斧打到BOSS 1下时就换冲击波的魂跑可以了！这样两斧+3剑就可把它解决了。（要点：一般它的手是往中间移的，进门后最好跳高点放斧，此方法可以使它的手往上移动而不会对主角造成伤害）



——最终关BOSS：

拥有吸血鬼力量的人。进门马上换用STR1.2倍的魂，待BOSS现身时按住R键背对放斧再补一刀。之后BOSS在中间出现时，走到楼梯处[斜坡上放斧补2刀。利用它的变身时间马上祈祷（祈祷是要在BOSS的正下方偏左或偏右的位置），完成祈祷马上放斧即可。冲到道具处看看时间吧！我是1分25秒41。



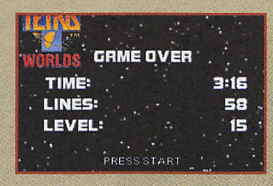


神官点评 BOSS RUSH模式甚有研究价值，这期C.A.B破了上期“gfg”的记录，我相信他的研究一定不是完结篇，也许其他的玩友在以后又能在此基础上进一步突破，凡事皆有可能……C.A.B玩友实在是不容易，这个记录是他用GBA SP+自己的Z版晓月所玩出来的，为了为广大玩家提供一份详细的研究，他又在模拟器上花了大量的时间进行截图，还制作了一幅晓月全道具图，我了解他为了此份心得所作出的巨大努力，在此向他致敬！

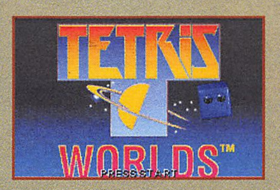
4 挑战《俄罗斯》最速通关时间

挑战/讲解:来自GBGBA论坛的“娃娃生”

大家好，这次带来的没啥大不了的记录，只是《俄罗斯方块》的通关记录。为什么你用差异的眼神看我！这年头就不能玩这个吗！什么？原来你还不知道《俄罗斯方块》能通关?！这次开眼了吧，呵呵。我个人认为《俄罗斯方块》是最强的休闲游戏，规则简单，趣味性强，老少皆宜。平时我没事，无聊，或者等时间的时候就会拿出来玩一下，这样慢慢积累就能玩出通关一次所耗时间大概在



3分50秒左右。可别小看这3分50秒，这可都是熬过来的。游戏进行的时候精神要高度集中，杂念消除，脑子里只有方块，起码要有一个提前量，就是这一个方块搭下去的同时已经看好下面一块放的位置了！要是不小心出现严重的失误也不能慌，慌了的话在几秒钟内便能OVER，要沉着应付，那紧张感和玩彩京的飞机没什么两样，总之很有挑战性和观赏性！



神官点评 挑战者的录像我已经看过了，这期如果MASCAR能搞定录像格式转换的话，读者应该能在光盘中看见录像。呵呵，对于他这种“疯子”来说，确实是“没啥大不了的记录”，但是对于一般的玩家来说却是近乎超常规的打法！不过在云云自己研究了半天GBA上的“俄罗斯方块”后,发现“娃娃生”（超可爱的名字）实际上利用到这两点才达成了3分50秒通关：一、调整LV数，游戏默认是从LV1开打，而超级可爱的“娃娃生”将其直接上调为LV15，这样就避免了从LV1-LV15之间的鏖战，节约了时间，否则您真从LV1开始不花几十分钟那是不可能的（偶自己从LV5-LV15用了35分钟），二、利用了俄罗斯方块这游戏的BUG，就是当方块刚落地时狂按变换键（似乎这方法以前的电软杂志上也提到过），这样方块儿就有一定的时间不落地，这样你就可以有一定的反应时间进行砌砖选择了……说起LV15，那速度可真叫疯狂，方块基本上是一出现就落地，根本看不到它下落的过程，所以没有过人的反应力是无法游戏的，通常是稍不留意立马GAME OVER，我把娃娃生的录像反复看了几次，发现其中有的地方有一些失误，如果说注意了通关时间可以再缩短1-3分钟。向大家推荐GBA上的这款俄罗斯方块，虽然在业界评价不是很高,但是偶认为它完全具备休闲游戏的各个要素，方块迷们实在不容错过。

看着这期的封神榜，自己心里都是暖暖的，在众多朋友的支持下，栏目得以开张并持续到第二期，很让云云高兴啊！而且本封神榜的栏目目前已经完全走向综合化，栏目成立初衷仅仅是搞一个发布玩家记录的平台，然而大家可以从现在的栏目构成看出来，我们已经不再单纯地只发布游戏记录，栏目现在已经包含了封神游戏的打机要点（有点像游戏研究所），玩家对游戏的看法，见解（像GAME BAR），而且从本期开始栏目中的文字部分将和随刊附送的VCD强强联手，每一个有意义的游戏打法我们都会尽量将其录像收录到光盘中，因为就游戏来说，有时候单靠文字部分是无法将其精髓展示给大家的，而我们封神榜又是高手云集的地方，他们往往会有一些非常规的打法，通俗点说就是BT打法，影像是最好的解决办法，本期可以说是一个尝试，也算是一个开始，希望大家多多捧场，多提意见！另外跟大家提一句，参加封神榜假如有影像被光盘收录的话，能拿到高额稿费哟，比如这期像《魂斗罗》这种高难度录像，稿费标准是30元/分钟，而一般的录像则是20元/分钟，假如你的影像有10来分钟被我们收录，那就能入手200-300元哟，嘿嘿，能买一Z版游戏了，大家加油吧，向着Z版的康庄大道奔去吧…………^_^$!

封神专用信箱：yeyunzhang@163.net　QQ：229279861

不看绝对不舒服!!

POCKET 专业户



本期以攻略为主，但也不缺乏可读性强的重头文章，各类掌机读者应该都可以满足。而且本期光盘内容也十分精彩，互动特别强调。



眼瞅着这个三期大的小东西一天天成熟起来，自己心也蛮甜的。毕竟里面浸透自己的心血，看到被广大读者接受到期待，各种成就感受不必多言。

针对掌机游戏的书，大概只有在中国这块土地上才能够有市场，即便是游戏大国日本,目前也还没有专门的掌机刊物。除了一些任天堂的专门杂志外，像《掌机迷》这样的全面猛报掌机劲料的刊物怕是少见。当然,随着掌机市场新军的加入,相信今后一些国外的专门掌机媒体必会诞生。当然，那时候《掌机迷》将会进化到一个什么程度还不敢说。

说到做到，我们的内容取决于广大读者

- 本期增加了“问&答&无双”栏目，今后将以三版的势力组成完美的编读栏目。该栏目致力于解决广大掌机玩家遇到的软硬件难题，欢迎来信提问。
- 经过上期的尝试，本期“手机时尚”栏目正式成立，今后每期将会接受当月最新的游戏手机以及最新的手机游戏。
- 重量级栏目“掌机封神榜”反响强烈，每期都有精美小礼品赠送，本期赠送“电子游戏笔”。

1 越活越抽抽儿?

我是在看完《掌机迷》VOL3后发了这封信。说句实话，我认为今后的《掌机迷》很难达到第一期的高度了。当然我并不是说这期杂志不好，而是掌机上值得发掘的东西不是很多(居然用手机游戏来凑数)，除了攻略之外就是那一大堆烧卡什么的(真的是替任天堂气愤)。这种行为并不值得提倡。毕竟要玩游戏的话还是正版的好对不对?还有一点:为什么这期不再介绍WS和NGP游戏了呢?而且也没有PSP的报道,以下有几个问题希望可以解答:1、SNK的复活是否意味NGP上会有新游戏?2、可否建立“掌机游戏排行榜”?3、JSR是SEGA自己做的还是“外包”给别的公司做的?太空频道5呢?4、有没有可能推出“樱大战GBA版”?**(李保萱)**

——我看不见得吧!《掌机迷》在逐渐拓宽视野，一切掌上游戏今后都将成为我们关注的对象，让玩家了解更多的信息，我想这应该是件有意义的事情。而烧卡的介绍也是因为玩家所需，虽然这些产品并不合法,但其发展的方向却是值得我们留意的。从大部分玩家的角度出发,我们也有对烧卡器进行介绍的必要。1、SNK的复活,为GBA开发了专用的“合金弹头A”(下期全面介绍),而NGP已经退出了日本的市场,新软件的开发显然不太可能了;2、掌机排行榜这一想法倒是可以实现,如果可能的话，会在近期开始，关键还是要看广大玩家的参与热情;3、GBA版的SEGA游戏大部分都并非原公司开发;除了SONIC这样的招牌作。比如JSR就是由THQ公司开发的;4、虽然厂商还没有这方面的消息传出,但是风林个人估计可能性非常高。开发成本低是最大优势,静待佳音好了。

2 光盘并不是用来看

偶然在同学那看到《掌机迷》,就急购一本，我早就对SP和烧卡垂涎三尺，有机会干吗不

争取？你看到这封信时，我恐怕已奔赴战场了，哎！为什么生活好像越来越糟。只是想提2个建议：1、对于掌机及配件的市场行情以及辨别真假的文章和评价一定要加强，现在JS心太黑，弄不好就被宰；2、对于GBA的各种软件，希望都放入附送光盘中，省得我们再去上网去找。这样，会让我们看的更轻松，玩得更愉快。就这二块板砖，望风林接招！（**山东魏伟**）

——市场一天一个变化，纵然我们有火眼金睛也难跟上做假货生意的JS的精明脑瓜子。只能是尽力而为。而有些像GBA这样写了分辨真假文章也没有多大的用的，我看就免了吧？为什么没用？因为你就买不到真的……还分辨什么……但像魏读者后面提到的光盘送工具的提议，我们在这两期就已经开始实施了，每期介绍的最新工具软件以及汉化游戏，都会收录在光盘中。

另，在这里特别提醒一下。最近收到有读者的来信表示说，为什么看不到我们目录上写的GBA格式动画以及音乐。这些内容我们都是收录在光盘中，只有将光盘放到计算机中才可以看到的，那些GBA格式的动画也需要用模拟器才能观看。

3 破解的太阳……

1、上期的“系列小说攻略《逆转裁判》写的很不错。但是，这种纯文字（日文）的AVG游戏又有多少玩家玩呢？像我这种只会念假名却不懂意思的日文白痴玩个普通的日本游戏都好费劲，更何况纯文字AVG呢？我想大多数玩家都这样吧！我觉得要么把它写成系列侦探（律师）小说，要么写些别的高人气的作品，你说呢？

2、本期的”掌机封神榜“太棒了！本人最喜欢研究游戏，最佩服那些游戏达人！本人的硬盘里有一百多个游戏录像，我好佩服那个《MARIO》高手，还有那个打魂斗罗打BOSS才开枪且不浪费子弹的高手。我想，不能把这些高手（如本期的《马里奥赛车》）的SAV文件考进光盘吗？

3、我想用模拟器玩《我们太阳》（因为我喜欢躺在被窝里玩），可是没有阳光，模拟的出来吗？（**忠实读者 王超**）

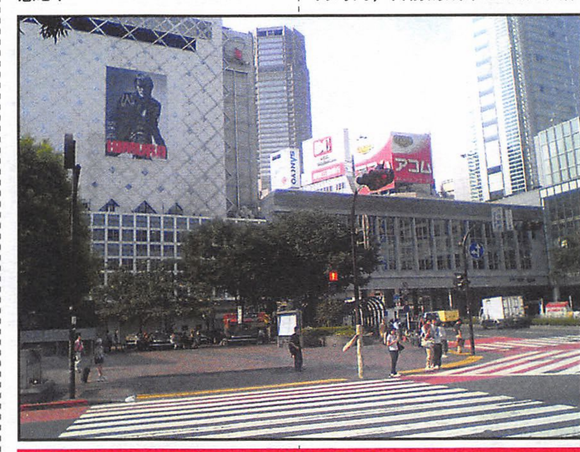
——1、逆转裁判系列是近两年CAPCOM开发的最有创意的游戏，两部作品口碑极好。像这样出色的游戏，《掌机迷》自然是不会放过制作剧情攻略的，今后还会推出更多经典系列；2、如果广大玩家确实需要而投稿者又没有什么异议的话，我们当然很乐意将精彩记录放到光盘赠送给读者啦！3、“我们的太阳”惨遭破解，令人伤心，尤其是对于那些花了大钱买了正版的玩家。不过，被破解的游戏失去了吸收阳光的功能，在游戏的体验上也平淡得很，游戏的卖点不在，玩得还有什么意思？

4 你想要什么？

拿到本期《PG》，首先看的是VCD，果然不错，盘里的一个ZIP包就300多兆，真是份量十足呀！里面的模拟器和ROM无话可说，音乐就应该这样子，节省空间嘛。最后的问题出在GBA版高达动画上，家机太慢VBA才跑了70%，画面也都是超级马赛克，简直跟看D版VCD无异。

看完了VCD又花了3个小时把书通读了一遍，我就纳闷这中奖名单上为什么没有我的名字呢？是不是打印错误啊(悲伤状)，这回《PG》的装订质量还不错，没有像第2期那样，《恶魔城》的部分都成活页了，现在还缠着“绷带”呢，再说说这个海报吧，虽然到处都是皱，压也压不平，但我还是很满意。不是说下期改送其它赠品吗？我觉得如果光送贴纸(打比方）就太那啥了。贴纸贴到什么地方就拿不下来了一次性，要是再送个钥匙链就好了，我现在就缺一个好看的钥匙链呢。（**河北一读者**）

——每期光盘中我们都会附送很多超值的内容，如果大家不仔细看一下而错过的话，实在是可惜。GBA格式的动画实在是不好做，制作者每次都耗费大量的体力时间，目前的成果已经很不错了，还望大家体谅。一步一步来，成熟总要有个过程嘛～其实每期风林都在为赠品的事情划算着，到底送什么好，毕竟送的东西要与掌机沾边些，范围不大，东西不多，也或者是木头的脑袋锈掉了……下期应该不是招贴，至于到底是什么，现在还不能说。总之涨价是不会的。



本期就放些日本街市的照片，让大家欣赏一二。

5 日元对人民币

我还想问一问4800日元是多少人民币？那5400日元呢？我最大的疑问烧录卡和烧录器有什么关系有什么网站可以下载GBA的游戏，需要多长时间？希望众位大人们能满足我这小小的愿望。

每期《掌机迷》我都要看，上面写的新游戏的发行日期是在什么地方上市。在天津我总会在半个月后才会在市面上见到。**（菜瓜警上）**

——最近日元汇率并不是很稳定，风林也说不好书到读者手里后又什么变化。一般风林托朋友带东西都是按照1000日元兑换70元人民币这样子。由此可以推算出4800日元合多少人民币了。若是在国内买游戏的话，这样的兑换并没有多少实际意义。

《掌机迷》中的游戏发售日是以日本为准。菜瓜读者还要看进货商的速度如何了。

6 GB还有新卡出？

自从看过你们出的电软增刊《GBA特辑3》后，我就成了你们忠实的FANS，这是我第一次给你们写信，三期的《掌机迷》真的很棒，尤其是第三期与电软同时推出，实在是过瘾。不知风兄可否知道，最近市面上出现了一些新的GB卡带，像《黄金太阳》、《卧虎藏龙》等，不知道这些游戏如何。如果可以的话，我希望下一期《掌机迷》能给介绍一下，谢谢！**（河北唐山 郭威）**

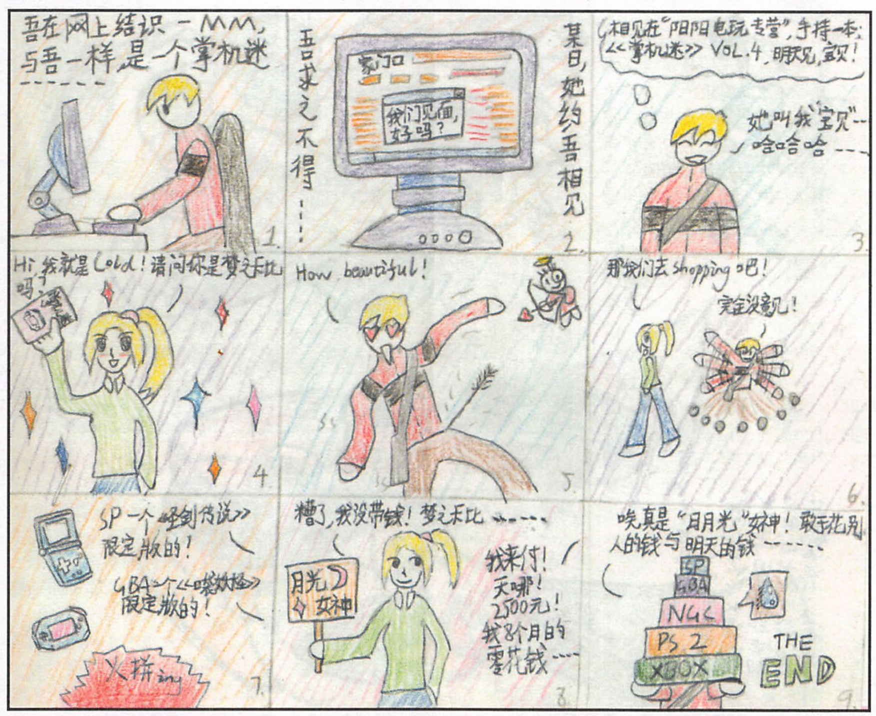
——新的GB卡带？不会国内厂商出了GB版的“黄金太阳”吧？就像前几年在FC上还出过什么“包青天”一样，游戏除了抄袭外，看不到自己的东西了。不知道郭读者指的这些游戏是什么……不过GBA上的“黄金太阳”确实非常出色的RPG游戏，有些难度，值得玩家一试。而两部作品的完美攻略研究正在酝酿中。至于那部“卧虎藏龙”，好像现在还没有发售吧？

7 攻略不错

我是在一次偶然的情况下，认识《掌机迷》，从此期期必买，发现了许多比其它刊物优秀的地方。比如，在攻略之前，列出了这个游戏的基本操作方法，这使我很怜惜入手一个新游戏，游戏的攻略也很详实，这是在一些刊物上难以见到的。

作为一个日本游戏主机，其上的日文游戏还是占多数，对于大多数读者来说，难以理解，所以我希望以后对汉化游戏加大介绍的力度。**（忠实的FANS 关涛）**

——《掌机迷》的定位就是实用的攻略以及丰富的咨询，在这方面我们下的力气比较大。但是汉化游戏方面就不是本志能出力的了，不过一些汉化游戏的情报我们当然是要第一时间报道的。



南京 FBN

问&答&无双

提问 回答 云云主持

● 俺想买一套GBALINK，最便宜的烧录设备，但是它直接通过并口连接到GBA上烧录，会不会有危险烧了GBA啊！！不像EZ那样有烧录器，GBA会不会有危险啊！还有可以通过自己改D版卡烧录，不知是否好改？别让我买EZ啊！！穷人一族！（网友“真-甲鱼”）

——1，目前GBA的烧录卡有两种烧游戏的方式，一种如EZ，XG使用专门烧卡器，这种烧录方式对于那些在网吧上网的朋友来说很方便，只需要将烧卡器带到网吧去就OK了，它们使用USB接口与PC连接，即插即用，不需要重新启动电脑，而且速度较快，但是价格相对较高；而另一种烧录方式则是如GBALINK以及最新的EZFA将GBA直接与PC连接而未使用单独的烧卡器，你“用并口直接连接GBA会将GBA烧坏”的顾虑完全是多余的，因为GBALINK并不直接为GBA供电，线跟GBA之间基本上只有数据信号传输，没有任何危险，所以在你烧游戏时假如GBA本体



电力不充足的话还不能进行烧录，而且现在还未发现有用GBALINK将GBA烧坏的实例，你可放心使用，至于D卡改造的问题，你可参考GBALINK官方网站（httP://www.gbalink.net）公布的方法进行改造，只要你有一些基本的电学常识，应该不是很难。GBALINK的确有很高的性价比，你大可放心地选购它。

●我想问问SONY的最新掌机会打败GBA吗？想问问现在WSC为什么没有戏了？GBA是否还有降价的可呢？现在的烧录卡有可能降价吗？烧录卡太贵了！我到现在都是用GBA玩GB游戏啊，惭愧啊……EZ和XG那个好些？现在有那些汉化小组在汉化游戏？（没钱没时间-QQ:48650213)

———1，掌机这种东西实际上性能不必过强，它的用武之地一般体现在电车上，教室里，郊外野营中等，如果真想玩高性能，那干脆回家整家用主机得了，但是现在又冒出个叫啥PSP的玩意儿，大玩性能战，大耍多媒体，让一些初哥初妹眼眩得不行，这势必会影响任厂在此领域的霸主地位，事物存在着辨证的两方面，这从某些角度来讲也许算是好事吧。您问S的掌机是否会打败GBA，这个问题问错了，因为PSP的对手不是GBA，当PSP正式从娘胎中钻出来时，GBA必将作为二线掌机存在，它的历史作用那时已完成，我们所看到的会是：PSP VS GBA2！那么这两个掌机又将谁胜谁负呢？这个即使让山内大爷来讲都会让他特郁闷：难说！一句话——它们市场定位将大有区别。

2，WSC的硬件设计是我本人相当喜欢的，横井先生确实是天才。但是那句臭得不得了的话又得搬出来了：一个主机有戏没戏取决于什么？游戏软件！想想PS2与NGC/XB是咋回事吧。

3，GBA的价格方面应该很稳定了，有降价的可能，但是空间不会太大。你看现在GB/GBC都还未低到离谱呢。硬件成本在这里，没办法。

4，近期会降价。因为烧卡器第二代产品出来了，这道理很简单：前代与后代之间必须要有价格差距，否则厂家会很尴尬——两代产品的销量都会受影响。烧卡器是值得买的，但是若你是真*任FANS请支持Z版。

5，就EZ1和XG1来说，两者性能无大差异，毕竟都是同胎生的孩子（笑），但是你既然问了我就要回答：EZ1的做工要稍微好些，而XG的价格又要低些，自己做选择吧。

6，请翻阅第三期《掌机迷》GBA汉化总动员专题以及每月关注《掌机迷》“模拟汉化站”栏目。另：推荐你常去汉化情报资源站转转：http://j2c.126.com。

●用什么擦GBA的屏幕？（紫荆泽兰）

——GBA屏幕确实值得好好地保护，但是玩家不必过于在乎它，一般说来，用普通的眼镜布即可很好地擦拭污垢（我用的就是两元一张的眼镜布），不过在擦拭时请主要正反面。此外你可以试试相机用的镜头纸，大概两元一本几十张，效果不错，绝不伤屏幕。假如屏幕花得太严重可以考虑更换成锐屏





或者水晶镜面。镜面这东西其他的东西根本没理，除了锐屏就是水晶镜面，可以去http://www.chinagnet.com和http://www.xinga.com.cn看看。

●我是天津的读者。最近几个月我省吃俭用，天天“泡面+面包+白开水+咸菜”，一块钱一块钱的省，就是为了购入一台心爱的GBA SP，就是大理石黑那种（有的书上叫大理石灰）。就连这期的《掌机迷》都差点没有买（幸好BOSS提醒我这期有云云的〈最新市场行情〉），看完之后大呼过瘾，不过还是有些问题要请教：

1. 听说SP现在也有翻新机了，怎么识别呢？

2. 我想买日版的机子，因为听说亚洲版的前光实在……可是还会有MADE IN JAPAN编号AJH********的机子吗？据说现在SP都是香港台湾那边生产的。品质有保证吗？

3. 是不是现在日版的机子的充电器都是BOSS换的北通的“火麒麟”？

4. 我9月开学的时候去买，您说“SP+包+光明之魂2”大概要多少？900?

我问的问题好多……：）希望您能在百忙之中帮我一下，毕竟将近1000元的东西，我想把握大些：）谢谢！（王lfgonewang@hotmal.com）

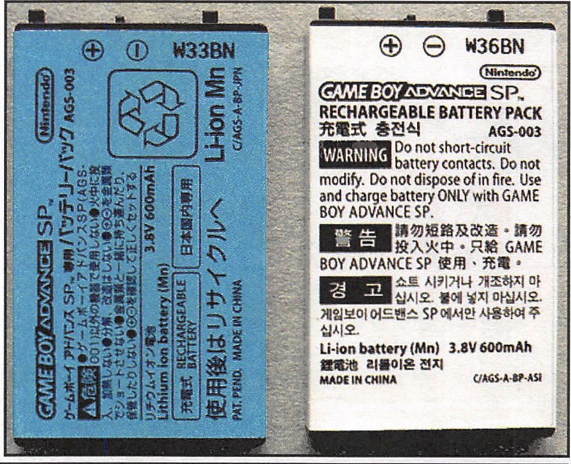
——王读者：你好。感谢你对《掌机迷》的支持。你的精神可嘉，但是再苦也不能苦了孩子，身体要紧啊！

1，SP的翻新机现在应该没有，即使有的话也很少，你可以放心购买，只是一定要注意一下不要被JS将原装电池更换成组装的了。

2，GBA SP各版本前光的问题很让一些玩家感到困扰，实际上这个问题并不只是亚版才存在，我曾经有个欧版的SP，同样也存在前光过暗的问题，而且也有朋友反映日版有前光不均匀或过暗的现象，我个人猜测这应该不是某一版本所存在的问题，而是生产过程中所出的问题，你不必太在意版本，只需要买的时候多比较就行。我自己用的是日版SP，第一时间入手，前光分布均匀且亮度十足，偶很满意。GBA和SP深圳也有生产。

3，市面上卖的日版机仍然是搭配110V电源，北通火麒麟得自己去配，而且你认识上可能有误解，火麒麟是变压器，起的作用是将国内市电220V转换成110V输出，它并不是充电器。但是也有可能一些BOSS将日版110V原配充电器换成了国产组装的220V充电器，说起来也许这是方便玩家，但是我奉劝大家一句不要去买这个玩意儿，上期《掌机迷》的市场行情中我虽然曾经推荐给大家，但是当我把样品拿到后，将它接到GBA SP上，然后再插到市电上……扑哧……充电器被烧坏了，还好SP被烧的悲剧没发生，我再换用原装110V充电器时SP仍能充电！本来嘛，原装的110V充电器有过电保护，虽说要外接一个火麒麟感觉不方便，但是这样就安全呆了。组装再怎么也比不了任天堂车间里出来的正品。

4，那时候GBA SP应该还是在800左右，小包25，光明之



栏目主持人窗外不归的云欢迎大家来信来MAIL进行GBA软硬件周边配件相关问题讨论，《掌机迷》是真正属于掌机玩家的交流场所，本期《掌机迷》特意开辟了一个“热线问答“的栏目，就是为了帮助玩家们解决在玩掌机过程中遇到的问题，云云自己会竭尽全力回

魂2如果是D版的话大概60，Z版是以百为单位，这样900的预算是应该没问题的。

●EZ没有存盘功能么？能不能在游戏中按下+**+**就可以随时存盘啊？？有这种功能么？那么如果游戏本身可以存盘的话，记录不会丢失吧？（落网小贼）**

——很遗憾，EZ无论第一代第二代都未提供此种功能，XG2曾经说会提供此功能，但是LITE版本并不支持即时存盘，也不知道PRO能否实现，前几天又在GBALINK的网站看到他们说希望在以后为GBALINK ZIP增加即时存档的功能，看来大家对这个都很感兴趣，就我个人看，这个功能完全没意思，这样做把GBA当啥了？模拟器专用机？FC等游戏在GBA上玩即时存档还无可厚非，可是连GBA游戏都可以即时存档的话……乐趣全无。

●请问GBA的模拟器VBA是中国人做的吗？在PC上能不能利用模拟器进行对战或者交换记录啊？我有两个口袋妖怪的存档，但是每个收集的妖怪都不同，所以想在电脑上进行联机，这样行吗？如果可以，该怎么做啊？（赵小强）

——VBA是目前最棒的GBA仿真器（模拟器？），但它不是国产货，其作者是老外，名字叫Forgotten，主页是：http://vboy.emuhq.com。国人李可文也开发了名为DREAMGBA的模拟器，也是相当不错的，你可以去支持一下老李（http://dreamgba.yeah.net）。在PC上进行GBA模拟器联机是我们所梦想的事，但是很遗憾，目前任何一个模拟器都无法做到联机对战，即使是双机互联都未做到，您所希望的单机通信更是无法达成。



● 请问在GBA上如何玩FC游戏？（半兽人）

——可以负责地说：现在的游戏90%都是垃圾！FC模拟器FOR GBA的出现给我们这些怀旧的人太多惊喜，现在偶的卡里全部是FC游戏！体验完全游戏性——任天堂至上！您想在GBA上玩FC游戏首先得具备以下条件：1，PC&GBA一台；2，烧卡器&烧录卡；3，相关软件&FC ROM若干。实际上在GBA上玩FC游戏的原理就是用软件将FC ROM+模拟器转换成GBA ROM，软件方面请使用



pocketnes，我用的版本是V9.6，pocketnes还得配合一个前端工具，我当然是用最好的PocketNESMenu，具体的使用请参照前几期《掌机迷》。

●我近期准备买GBA SP，但是听说掉漆掉得厉害，哪种最容易掉色，我应该买什么啊？(网友“虚拟偶像”)

——GBA SP无论什么颜色都会掉色，这是因其喷涂技术而不可避免的，以前有人曾讲黑色GBA SP不掉色，其实那完全是瞎扯，我自己的SP是黑色的，但是因为像我这种比较强壮的人很有力度，再加上喜欢搓KOF EX2，所以玩了不几次按键附近就大规模掉色，而且情况越来越严重，但是我不管，我也不心疼，我一直以为：游戏机这玩意儿，你越把它当回事它就越不是回事，大不了玩到实在忍受不了再买一个得了。所以我希望大家在挑选GBA SP时能够冷静些，不要在意什么脱色不脱色（即使是银白色GBA SP也有保护得好没出现脱色的现象），最关键的是选自己喜欢的颜色！

●《塞尔达四神剑》可否3人连机（2人，4人都行）？(灵丸)

——好像只可四人同乐，因为我看以前的资料说有些地方必须得四个人合作才能顺利过关。不过我前些天又看见有人说用ZELDA双机互联，这样看来又是能够二人联机的，条件限制，偶不能进行实验，读者见谅，以后有条件了我会为大家通报的。

问&答&无双

提问 回答 云云主持

答,如果万一能力有限，也没问题，因为本栏目早已经联系到各大高手以及烧卡器厂家，有任何问题我们都可以给你一个完美的答案。

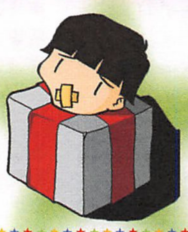
本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net QQ：229279861



本杂货铺刚刚开张，欢迎大家提出宝贵意见，想要啥就说吧。

mascar@sohu.com

让所有和掌机有关的东东都到这里来！



经过无数次的研究讨论，广大玩家最为迫切的要求终于可以在掌机迷光盘中实现了，不过请大家去买正版卡带，这些ROM仅供各位测试，发生不良后果责任自负。

游戏 近期GBA游戏精选

1055 – Donkey Kong Country (U)
1063 – Monster Gate – Ooinaru Dungeon – Fuuin no Orb (J)
1067 – Disney Sports – Basketball (E)
1068 – Disney Sports – Motocross (E)
1069 – Mother 1+2 (J)
1070 – Metal Max 2 Kai (J)
1071 – Space Channel 5 – Ulala's Cosmic Attack (U)
1107 – Onimusha Tactics (J)
1113 – Shining Soul II (J)
1116 – CT Special Forces 2 – Back to Hell (E)
1117 – Tales of phantasia (J)
1119 – Detective Conan (J)
另外还有截稿前得到的——超级机器人大战D

精典 GBA游戏怀旧系列VOL.01

0001 – F-Zero for GameBoy Advance (J)
0002 – Super Mario Advance (J)
0003 – Battle Network RockMan EXE (J)
0004 – Kuru Kuru Kururin (J)
0005 – Mr. Driller 2 (J)
0006 – Chu Chu Rocket! (J)
0007 – Akumajou Dracula – Circle of the Moon (J)
0008 – Advance GTA (J)
0009 – Konami Wai Wai Racing Advance (J)
0010 – Bakunetsu Dodge Ball Fighters (J)
0011 – Pinobee no Daibouken (J)
0012 – Power Pro Kun Pocket 3 (J)
0013 – Napoleon (J)
0014 – Zen-Nippon GT Senshuken (J)
0015 – Fire Pro Wrestling A (J)
0016 – Tweety no Hearty Party (J)
0017 – JGTO Kounin Golf Master – Japan Golf Tour Game (J)
0018 – Winning Post for GameBoy Advance (J)
0019 – Play Novel – Silent Hill (J)
0020 – Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monsters (J)
0021 – Boku wa Koukuu Kanseikan (J)
0022 – J.League Pocket (J)
0023 – Momotaro Matsuri (J)
0024 – Monster Guardians (J)
0025 – Super Mario Advance (U)
0026 – Final Fight One (J)
0027 – Bomberman Story (J)
0028 – Iridion 3D (U)
0029 – Pinobee – Wings of Adventure (U)
0030 – Ready 2 Rumble Boxing – Round 2 (U)
0031 – Konami Krazy Racers (U)
0032 – Castlevania (E)
0033 – Tony Hawk's Pro Skater 2 (U)
0034 – GT Advance – Championship Racing (U)
0035 – Namco Museum (U)
0036 – Chu Chu Rocket! (U)
0037 – Earthworm Jim (U)
0038 – Pitfall – The Mayan Adventure (U)
0039 – Army Men Advance (U)
0040 – Super Dodge Ball Advance (U)
0041 – F-Zero – Maximum Velocity (U)
0042 – Fire Pro Wrestling (U)
0043 – Konami Krazy Racers (E)
0044 – Ready 2 Rumble Boxing – Round 2 (E)
0045 – Castlevania – Circle of the Moon (U)
0046 – Rayman Advance (U)
0047 – Tactics Ogre Gaiden – The Knight of Lodis (J)
0048 – Kuru Kuru Kururin (E)
0049 – Top Gear GT Championship (E)
0050 – Super Mario Advance (U) [a]

GBA精彩影像一览

本期的影像部分由于有了窗外不归云以及GUGU达人的强力支援，内容大幅度丰富，主要由三段精彩的攻略演示组成。特别是GUGU的魂斗罗，真的让诸位编辑开了眼。现在大家如果想投GBA影像的话，只要寄来模拟器格式即可。

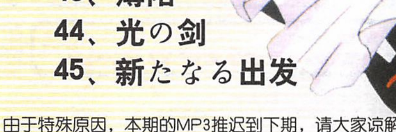




星海传说EX
游戏原声集

音乐：樱庭　统
收录时间78分19秒

1、ラクール
2、朝
3、市场
4、波澜の予感
5、クロードVSティアス2
6、共鸣
7、降魔
8、远魔
9、无幻
10、アシュトン2
11、三人组
12、阳だまりの花
13、Run Run
14、虫キラ～ィ
15、赤ぃ心
16、ビリビリ
17、中间たち
18、恋人
19、古文
20、落
21、流
22、黑の羽音
23、暗黑の渴
24、ラクールホーブ
25、战の
26、ダークミスト
27、孤独
28、月泪
29、白ぃゆびさき
30、好きだから…
31、见ぇなぃ头
32、风
33、十字架
34、ェル大陵
35、企み
36、深ぃ森
37、少年
38、ェルリアタワー
39、机械城～黑ぃ月
40、圣なる魔力
41、突入
42、凤吼破
43、薄阳
44、光の剑
45、新たなる出发



由于特殊原因，本期的MP3推迟到下期，请大家谅解



发卖TOP 10

POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜　统计时间：2003年6月11日～2003年7月10日

1 NEW 初登场



NINTENDO | RPG | 2003年6月20日 | 4800日元



22万4239本　累计：22万4239本

任天堂原厂最著名的RPG游戏，这次以合集的形式在GBA上重新发售，依旧受到了广大玩家的追捧，并且一个月就有超过20万本的好成绩，看来MOTHER的魅力确实不能低估。

2 →2 口袋妖怪 红宝石

4万3367本　累计：214万6427本

NINTENDO | RPG | 2002年11月21日 | 4800日元

3 →3 口袋妖怪 蓝宝石

4万1182本　累计：211万7847本

NINTENDO | RPG | 2002年11月21日 | 4800日元

4 ↓1 仓鼠太郎4～虹色大行进

1万9473本　累计：15万3132本

NINTENDO | AVG | 2003年5月23日 | 4800日元

5 ↓4 瓦里奥制造 MADE IN WARIO

1万6462本　累计：41万2206本

NINTENDO | ETC | 2003年3月21日 | 4800日元

6 ↑7 NARUTO·最强忍者大集结

1万2634本　累计：12万1220本

TOMY | ACT | 2003年5月1日 | 4800日元

7 ↓5 勇者斗恶龙怪兽篇·旅团之心

9276本　累计：56万0852本

SQUARE ENIX | RPG | 2003年3月29日 | 5980日元

8 ↓6 火炎纹章·烈火之剑

8476本　累计：22万3041本

CAPCOM | ACT | 2003年5月2日 | 4800日元

9 ↓8 洛克人ZERO 2

7953本　累计：12万4179本

CAPCOM | ACT | 2003年5月2日 | 4800日元

10 再登场 星之卡比～梦之泉DX

6452本　累计：73万7497本

NINTENDO | ACT | 2002年10月26日 | 4800日元

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期日本最新GBA软件发售时间表

统计截止时间：2003年8月（以前的请翻阅杂志）

发售日	游戏名称	厂商	类型
8月1日	□阿拉丁	CAPCOM	ACT
8月1日	□幻想魔传最游记～叛逆的斗神太子～	デジタルキッズ	RPG
8月1日	□幻想传说	NAMCO	RPG
8月1日	□口袋妖怪弹珠台 红宝石&蓝宝石	POKEMON	PUZ
8月7日	□DULE MASTERS	TAKARA	ACT
8月8日	□洛克人EXE 战斗芯片GP	CAPCOM	RPG
8月8日	□超级机器人大战D	BANPRESTO	SRPG
今夏	□麻将典藏	ガルチャーブレーン	TAB
今夏	□MAPLELAND的《魔法屋》	ガルチャーブレーン	ETC
今夏	□新约 圣剑传说	SQUARE ENIX	ARPG
9月未定	□超级猜谜战士 II改	CAPCOM	ETC
9月未定	□侦探学园Q ～名侦探就是你！～	KONAMI	AVG
9月未定	□NARUTO ～木之叶战记～	TOMY	ACT
9月未定	□传说的斯塔菲2（暂定）	任天堂	ACT
今秋	□希尔巴尼亚家族5（暂定）	Epoch	ETC
今秋	□007 EVERYTHING・OR・NOTHING（暂定）	EA	STG
今秋	□荣誉勋章～日初～（暂定）	EA	STG
今秋	□任性妖精～对战魔法球～	KONAMI	PUZ
今秋	□炸弹人杰塔兹～游戏典藏～	HUNDSON	TAB
今冬	□哈利・波特 奎地奇・世界杯	EA	ACT
今冬	□指环王 国王归来	EA	ACT
今冬	□索尼克战斗	SEGA	ACT
2003年	□章鱼丸子	IDEA FACTORY	ACT
2003年	□真・女神转生 恶魔之子 冰之书	ATLUS	RPG
2003年	□真・女神转生 恶魔之子 炎之书	ATLUS	RPG
2003年	□马里奥&路易RPG	任天堂	ARPG
2003年	□马里奥高尔夫GBA（暂定）	任天堂	SPG
未定	□EZ-TALK（中级篇）（暂定）	キーネット	ACT
未定	□魔侦探洛基RAGNAROK	J-WING	RPG
未定	□GAMEBOYMUSIC（暂定）	任天堂	ETC
未定	□DONKEY CONGOU COUNTRY （暂定）	任天堂	ACT
未定	□MOTHER3（暂定）	任天堂	RPG
未定	□马里奥&DONKEYCONGOU（暂定）	任天堂	ACT
未定	□马里奥网球GBA（暂定）	任天堂	SPG
未定	□银河战士 ZEROMISSION（暂定）	任天堂	ACT
未定	□READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2	MIDWAY	ACT

以上参考自日本任天堂杂志



POCKET情报站

全面检索当前掌机市场的大小事件，硬件软件周边新闻一条不漏

任天堂の质问箱

07/16 手机+掌机=b'ngo



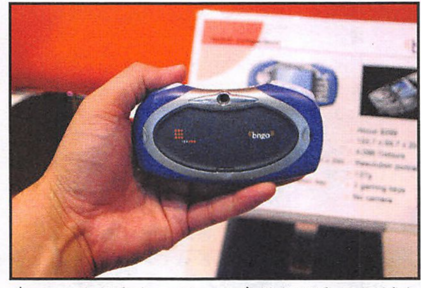
从16号起在东京BIGSIGHT开幕的“Wireless Japan 2003”上，英国TTPCom推出了自己的手机游戏机“B'ngo (Bingo)”。据悉这款GSM手机不会在日本发售。这次在日本的发表也是TTPCom面对GSM手机冲入市场并日趋主流化所采取的措施，设计构思上则追求突破旧有观念。

展位上虽然展出了实物模型，但负责人并没有提供实机操作感体验等服务。设计上看起来虽然像便携游戏机，但仍然有电话机的10个基本键，麦克风和扬声器则在左右。（从外边看不见）按键兼JOGDIAL在左侧，可以输入上下左右。只要转动这个JOGDIAL，就可以方便快捷的调节音量。按键的触感也不算太差。

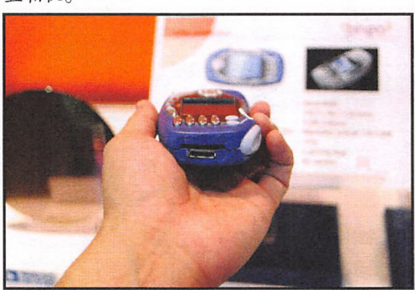
右侧有10个按键和A、B键。大小比GBA要略微小两圈，相当紧凑轻巧。如果是亚洲人的应该没有任何操作不适感，但对于手掌大得多的外国人来说又如何呢？另外，手机上也有L、R的标准装备。手机背面还有时下最时尚的拍摄装置。附带拍照功能手机在英国也很流行，所以应该会很畅销。

虽然从画面上看比GBA等要小一些，但仍是横型液晶。负责人也说该机充满了强烈的GBA设计意识。对于其同类商品“N-Gage”的不同点作了“那个画面是纵型的，大部分习惯了GBA等游戏机的用户应该是不会选择纵型机的吧！而且JAVA的游戏也不太有意思”充满自信的发言。

由于“B'ngo”中搭载了MMC（SD卡）INTERFACE，所以可以除了下载游戏外，还可以根据ROM进行交换。虽然该机在中国无法发挥出应有功效，但在海外手机市场大战中无疑是一个强大的生力军，说不定还可以得到最终的胜利。（本期“手机时尚”有详细说明）



↑ 里边内置相机。另一个参展机版本也同样内置相机。



↑ 上边是SD卡插槽。下边则是USB端子等。



07 28 《圣剑》限定版内容公布

由SQUARE ENIX制作预定在8月29日推出的GBA人气大作《新约 圣剑传说》已经宣布将推出限定版《Deluxe Pack》以回馈支持该作的玩家。限定版与之前公布的游戏+特别色主机同捆版不同，而是SQUARE ENIX与ENTERBRAIN，明响社的等公司共同企划推出的商品。同捆内容则采用了在周刊FAMI通中玩家投票选出的人气产品，内容包括《新约 圣剑传说》游戏一款，"电动仙人掌君吉祥物玩具"（使用太阳能电池左右摇动）一个，仙人掌君秘密月历（1年6张）以及指套玩具(40mm × 50mm × 38mm)。



07 28 "双截龙"、"热血"回归

本日，ATLUS正式公布了将在GBA上重新推出《双截龙》和《Downtown热血行进曲》，并加入了一些新要素。





07 29 "龙珠"新作再度公开



Atari宣布在2003年11月在北美推出一款GBA格斗游戏《Dragon Ball Z：Taiketsu》。游戏预定登场的有悟空、魔人布欧、悟饭、短笛、弗利萨、特兰克斯、贝吉塔等人。玩家可以在Orange Star City或Master Ryoshi's Island等熟悉的场景中战斗，体验原著中的刺激战斗乐趣。另外，本作同时支援4位玩家连线战斗，使玩家可以与朋友一起享受《七龙珠Z》的超级魅力。

07 30 《马里奥&路易》名称确定

游戏的正式名称为《马里奥&路易：SUPER STAR SAGA》该作在美国预定11月17日发售。

07 30 《口袋》欧洲销量达到50万套

7月25日刚刚在欧洲上市的《口袋妖怪 红宝石/蓝宝石》，现在已经卖出了50万套，迅速直逼GBASP销量的50%。如此一来，这个口袋系列在全世界已经创造1亿1000万套的惊人销量。

08 01 《逆转裁判 3》正式公开

该作已经开设了主页。主页上将刊登制作人稻叶先生的访谈，同时也有与几条游戏相关重要内容。

1、关于登场人物及对话内容现在还都是秘密，不过会首先发表制作相关情报。

2、估计大家可以买到该作的时候，已经是微微有点冷的时节了。

3、由于《Viewtiful Joe》的制作已经告一段落，所以今后可以全力投入到《逆转裁判3》的工作中去了。



08 04 欧洲水货惹事端

这次《Advance Wars 2》再次引起了口袋妖怪在欧洲销售时引起的GBA游戏销售的相关问题。在美国发售的《Advance Wars 2》被欧洲的水货商引进了欧洲，原本预定秋天在欧洲出售现在却已经上市，结果导致了一系列的问题。

任天堂已经对发卖的店家发出了禁止销售的通告。GBA在每个国家都会加入不一样的限制，由于没有不能玩海外游戏的区域限制，所以才产生了这种问题情况。大概只有用在美国发售以后马上就在欧洲发售这种单纯的办法来解决了。

任天堂的质问箱

任天堂一线军机情报处

权威资料 一手最速公开

vol.4

■今年夏天也有什么让人振奋的作品吗？

□有一大堆的游戏绝对值得期待！继已经发售的《卡比的飞板》、《口袋妖怪CHANNEL》之后，《F-ZERO GX》、《FF 水晶编年史》也即将上市，而且9月5号还将推出《马里奥高尔夫》。光是GC游戏，就有RPG、动作、竞速游戏等众多种类，大家一定会一个接一个玩得不亦乐乎，负责宣传的企划部全体员工现在也都在拼命工作。另外，GC和GBP捆绑的“ENJOY PLUS PACK”合起来才卖1万9800日元，实在是购买的最好时机！！如果到现在还没有GC的玩家，不如趁着这个机会赶快买一台，再把好朋友都叫到家里来一起玩吧。如果这样做的话，一定能够慢慢体会到GC和GBA的魅力所在……当然，作为任天堂本身也在CM等方面积极努力的展开宣传，扩大影响力……不过最有影响力的当然还是顾客的声音啦！这也是我们所以一直优先考虑的！！

风林提示：GC的软件的确丰富起来了，而且与GBA的结合更加紧密，用GBA来玩FF，大概也可以看做是掌机游戏吧！（笑）

■为什么连GC也要出《4神剑》了呢？

□正因为是GC所以才要出这个游戏。由于当初能玩到GBA版《塞尔达的传说 四神剑》的人并不多，可是如果我们充分发挥出GC的强大性能，就可以制作出新的游戏弥补很多人的遗憾。而且GC的表现效果也是一大原因。比如说画面吧，和死的次数差不多得宝石从天而降、被突然出现的大批敌人吓一跳等等（笑）虽然大家已经在E3展上看到了一部分GC版《4神剑》的新画面，不过我们在开发中还运用了很多更加出色、将GC的潜在能力彻底挖掘出来的概念。

风林提示：听起来不错，玩过GBA版的玩家大概没有理由错过了。

■CARDe READER和CARDe READER+的区别？

□扩张性增强了。虽然找一个合适的方法表达比较困难，但具体地说就是以前出售的CARDe READER只能接GBA，而无法接其他的东西。不过这次的CARDe READER+不仅可以接GC还可以接GBA的同类产品。由于实现了连通性，游戏的范围变得更加广泛。而且由于记忆的容量也变大了，所以也可以保存CARDe READER+的纪录了。以前的CARDe READER只要一关闭GBA的电源游戏纪录就没有了，新出的CARDe READER+就不用担心这个问题了，不管关闭多少次电源一样想玩就玩。

风林提示：任天堂推出了众多的新鲜外设，利用这些可以使游戏的乐趣大幅增加，比如本期的“超级马里奥A4”就是利用该款外设的好作品。在这款游戏中具体会有什么，请往下看。

■《马里奥ADVANCE4》的CARDe里边都有些什么样的东西呢？

□举例来说，有“新路线卡”“援助卡”以及“画帖卡”等各种东西。关于这些卡片化的决定都是在开发员工们互相商讨后才进行的……。可以把追加的路线慢慢都放进去的“新路线卡”。虽然不用CARDe一样可以玩得不错，不过如果专门使用卡片的话，就可以享受到更别开生面的乐趣的“100人马里奥”。玩动作游戏的时候，一旦卡壳无法前进的话就会让人有狠狠把游戏踩上一脚的冲动。这种时候，“援助卡”就可以发挥出它的功效了。这种卡可以像“100人马里奥”一样，无限增加马里奥，更容易顺利过关，诸如此类等等等等。

风林提示：够新鲜的玩法吧！其实任天堂在这方面一直有尝试，如何将游戏主机的乐趣进一步提升，这是任天堂不变的课题。

■任天堂名字的由来？

□从字面上来看，可能不太容易明白社名的由来。当然，也有很多人猜测社名是从“尽人事听天命，任天运”上而来的，不过起“任天堂”这个名字的第一代社长山内房次郎已经亡故，所以无从确认，而且也没有留下任何可供参考的资料……所以谁都不知道任天堂这个名字真正的由来。

风林提示：看来连山内伯伯也不能给我们正确答案了……



你敢来踢馆吗？天下最强！

这是一个需要英雄的年代。在游戏中，我们同样需要超于常人的强者出现。玩家遍天下，能够玩出自己一套水准的人，才称得上是强者。为求强者之道，“掌机封神榜”横空诞生,开始了寻找强者的无尽之路。如果你认为自己确有高人之举，非普通玩家所能悟得的绝世能力，就来与我们联系好了。来这里探求强者之道。

文字影像征集

“掌机封神榜”栏目向广大玩家征集游戏文字、影像。游戏不限（任何游戏类型均可）、机种不限（除了GBA系列外，WS、NGP等其他掌机的玩家也同样欢迎），只要是能够独当一面的游戏成绩就可以投搞来应征。具体形式可以参见本期“封神榜”栏目。影像内容请与编辑部联系，电话（010）64472187。

栏目联系人：窗外不归的云　联系E-MAIL:yeyunzhang@163.net

书信请与编辑部联系·信封注明“封神榜栏目收”·收信人：风林

请随信发来游戏成绩证明（方式包括：游戏截图、照片、记录存档、影像光盘，发来卡带的投稿者，我们会在使用完毕后原卡奉还）


ISBN 7-88713-064-6
9 787887 130648 >

ISRC CN-M14-03-304-0/V·TP
人民交通出版社 出版
地址：(100013)北京和平里东街10号

定价：10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011



ISBN 7-88713-064-6
9 787887 130648 >

ISRC CN-M14-03-304-0/V·TP
人民交通出版社 出版
地址：(100013)北京和平里东街10号

定价：10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011

掌机迷 VOL.4

烧卡器最全面试用报告！老式烧卡器大回顾！

VOL.4



七大攻略全面完美收录
暑期熱门游戏一网打尽

10元 三重大礼

光盘+海报+抽奖

我们的太阳

全流程大地图攻略
龙珠Z·悟空的遗产2

剧情攻略完结篇
鬼武者战略版

全篇战术讲解
超级马里奥A4

幻想传说

光明之魂2

特别企划

王者之争
国产烧卡器
第二代产品大比拼

另类的接触
过气掌机
烧录设备大观